

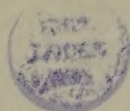
Birgit Jackschath

**Untersuchung zur Spielzufriedenheit
bei Leistungssportlern.
Eine Motivationsanalyse am Beispiel Basketball.**

Dissertation
zur Erlangung des Doktorgrades
der Philosophie
der Universität Bremen

Bremen ~~1985~~

1982



Birgit Jackschath

Untersuchung zur Spielzufriedenheit bei Leistungs-
sportlern. Eine Motivationsanalyse am Beispiel Basketball.

Diese Arbeit hat dem Promotionsausschuß Dr. phil.
der Universität Bremen unter dem Titel "Untersuchung zur
Spielzufriedenheit bei Leistungssportlern. Eine Analyse
am Beispiel Basketball" als Dissertation vorgelegen.
An dem Promotionsverfahren haben Prof. Dr. Günter
HAGEDORN (Bremen) und Prof. Dr. Günter WISWEDE (Stuttgart)
als Gutachter mitgewirkt.
Das Kolloquium hat am 30.3.1982 stattgefunden.

A B S T R A C T

JACKSCHATH, Birgit:

UNTERSUCHUNG ZUR SPIELZUFRIEDENHEIT BEI LEISTUNGSSPORTLERN.
EINE ANALYSE AM BEISPIEL BASKETBALL.

Das theoretische Konzept geht von der Annahme aus, daß für die Mitglieder einer unter leistungssportlichen Anforderungen spielenden und trainierenden (Basketball-) Mannschaft eine Motivation charakteristisch ist, die im Wesentlichen von den drei Bedürfnissen (1) s p i e l e n (eine sportartspezifische Betätigung ausüben), (2) l e i s t e n (im Rahmen der sportartspezifischen Betätigung) und (3) s o z i a l a n e r k a n n t werden (infolge erbrachter sportlicher Leistungen) bestimmt ist.

Anhand ihrer subjektiven Bedeutsamkeit für den Spieler werden diese drei Bedürfnisse den drei Ebenen eines dynamischen Hierarchiemodellles zugewiesen. Die individuellen Bedürfniskonstellationen gelten als potentiell Modifikationen aufgrund von Umfeldeinflüssen unterworfen, wobei die Modifikationen definiert sind als durch den Spieler vorgenommene Bedeutsamkeitsveränderungen der Motive in ihrer Relation zueinander.

Die relevanten Umfeldeinflüsse manifestieren sich in differierenden Befriedigungsintensitäten und damit in variablen Spielzufriedenheitsniveaus.

Der interpersonellen Wahrnehmung kommt die Funktion zu, diejenigen Personen des Umfeldes zu selektieren, deren "personale Bedeutungsmomente" die Bedürfnisbefriedigung des Spielers determinieren.

Die durchgeführte empirische Erhebung ergibt für die Stammspieler der Untersuchungsmannschaft eine weniger konfliktträchtige Bedürfniskonstellation und ein durchschnittlich höheres Spielzufriedenheitsniveau im Vergleich zu den Austauschspielern sowie Differenzen im Wahrnehmungsverhalten..

Vorwort

Bevor sich der Leser mit der hier vorgelegten Arbeit auseinandersetzt, sollte er darüber informiert sein, wem ihr Zustandekommen zu verdanken ist.

Zunächst ist da die Bundesliga-Herrenmannschaft der Basketballabteilung von TuS 04 BAYER Leverkusen zu nennen, deren kompromißlose Bereitschaft zur Mitarbeit die Durchführung der Untersuchungen letztlich erst ermöglichte.

Den Spielern sei deshalb an dieser Stelle nochmals ausdrücklich dafür gedankt, daß sie, obwohl physisch - und mitunter auch psychisch - arg strapaziert, die ihnen zugemuteten Aufgaben engagiert und konzentriert bewältigten.

Weiterer Dank gebührt dem Trainer der Mannschaft, der sich der Qualität seiner Arbeit so sicher war, daß er den Spielerfolg selbst durch wissenschaftliche "Attacken" nicht gefährdet sah. Die hartnäckigen Diskussionen mit ihm während längerer Busfahrten zu Auswärtsspielen waren ein Gewinn und halfen mit, theoretisches Wissen und praktische Erfahrungen in Einklang zu halten.

Nicht vergessen werden sollen ferner jene Angehörigen von Spielern, deren Ungemach darin Bestand, saß sie "ihren" Stars erst um Einiges später - je nach Spielverlauf - Zuspruch spenden oder zum "großen Spiel" gratulieren durften; die Betroffenen trugen es mit Fassung, häufiger noch mit Humor. Dank also auch ihnen.

Last but not least ein Dankeschön ebenso an die Leitung der Basketballabteilung, welche nicht nur die organisatorischen Bedingungen für die empirische Erhebung optimal gestaltete, sondern darüberhinaus auch durch ein vermittelndes Wort zur rechten Zeit einen wesentlichen Beitrag zum Gesamtgelingen leistete.

Herrn Dr. H. Brand vom Institut für Sozialpsychologie der Universität Köln sei schließlich noch für die hilfreiche Unterstützung am Rechenzentrum Köln gedankt.

Köln, August 1981

B. Jackschath

INHALTSVERZEICHNIS

S.

	Vorwort	
	Inhaltsverzeichnis	7
1	Zum Problem	10
2	Deskription der feldabhängigen und der gruppeninternen leistungssportspezifischen Faktoren des Basketball- spiels	14
2.1	Die Basketballmannschaft und ihr Umfeld	14
2.2	Die Basketballmannschaft und ihr Trainer	15
2.3	Charakteristika des Basketballspiels und das Phänomen der Ersten Fünf	17
2.4	Kriterien der Leistungsbeurteilung bei Basketballspie- lern	20
3	Basketball - ein Sport"spiel"? Eine spieltheoretische Auseinandersetzung mit dem als Leistungssport betrie- benen Basketballspiel	25
3.1	Kennzeichen des Spiels	26
3.2	Der Begriff der Spiele (games)	29
3.3	Basketball als Sportspiel	32
4.	Konzeptioneller Ansatz	35
4.1	Die Bedürfnishierarchie	35
4.2	Befriedigungsmöglichkeiten der Bedürfnisse im sozialen Feld	44
4.2.1	Direkte Formen	44
4.2.2	Indirekte Formen	47
4.3	Möglichkeiten der Beendigung eines Frustrationszustandes	48
4.4	Umstrukturierung der Grundhierarchie als Kompensati- onsvorgang	50
4.5	Ein mathematischer Versuch zur Berechnung der Stärke der Kompensationen	53

5	Das Variablenmodell	56
5.1	Begründung zur Erfassung der Hauptvariablen	57
5.2	Begründung zur Erfassung der Zusatzvariablen	63
5.3	Das Modell und seine Erläuterung	69
6	Die Formulierung der Hypothesen	71
7	Prämissen und Konsequenzen des angewandten Erhebungs- verfahrens	84
7.1	Auswahl des Verfahrens	84
7.2	Der Fragebogen	88
7.3	Das Sample	90
7.4	Die Untersuchungssituation	91
8	Der Untersuchungsplan	93
8.1	Planungsentwurf und Angabe der Meßstellen im Modell	93
8.2	Die empirische Feststellung der Motivhierarchie- formen	96
8.3	Die Erhebung der Spielzufriedenheit	99
8.4	Die Erfassung ausgewählter Wahrnehmungsprozesse	101
8.4.1	Positiv / negativ aufgefallene Spielleistungen	101
8.4.2	Attributionen zur positiv / negativ aufgefallenen Spielleistung	102
8.4.3	Statistische Beurteilung der wahrgenommenen Spielleistungen	103
8.5	Die Erfassung der Zusatzvariablen	104
8.5.1	Gruppensympathiestruktur	104
8.5.2	Potentielle Spielpositionskonkurrenz	105
8.5.3	Fremdattribuierte Leistungsfähigkeit	106
8.5.4	Diskrepanz zwischen Spiegelselbst- und eigenattri- buerter Leistungsfähigkeit	107

9	Die Realisierung des Untersuchungsplanes	109
9.1	Die Ausgangssituation der Mannschaft zu Beginn der Endrunde zur Deutschen Basketballmeisterschaft	109
9.2	Der Austragungsmodus der Endrunde	111
9.3	Der Verlauf der Endrunde	112
9.4	Die Durchführung der Untersuchung	113
10	Auswertung des empirisch erfaßten Datenmaterials	117
10.1	Zur allgemeinen Hypothese (1): Nullhypothesen 1 - 3	117
10.2	Zur allgemeinen Hypothese (2): Nullhypothesen 4 - 5	122
10.3	Zur allgemeinen Hypothese (3): Nullhypothesen 6 -16	131
10.4	Zur allgemeinen Hypothese (4): Nullhypothesen 17-38	161
10.5	Zur allgemeinen Hypothese (5): Nullhypothesen 39-41	205
11	Interpretation der Ergebnisse	210
11.1	Zur allgemeinen Hypothese (1): Nullhypothesen 1 - 3	210
11.2	Zur allgemeinen Hypothese (2): Nullhypothesen 4 - 5	215
11.3	Zur allgemeinen Hypothese (3): Nullhypothesen 6 -16	218
11.4	Zur allgemeinen Hypothese (4): Nullhypothesen 17-38	222
11.5	Zur allgemeinen Hypothese (5): Nullhypothesen 39-41	232
12	Zusammenfassung	234
13	Schlußwort	239
14	Verzeichnis der Tabellen und Abbildungen	240
15	Literaturverzeichnis	242
16	Tabellenanhang	251
17	Fragebogenanhang	269

1 Zum Problem

"Wer nun geglaubt hatte, der Deutsche Meister... würde das Ruder herumreißen, sah sich bitter enttäuscht." / "Dann kam jedoch, wie schon so oft, der Einbruch". / "... als 'Freund und Feind' glaubten, die Wende des Spiels sei gekommen." / "Doch in der 36. Spielminute beim Stande von 60 : 60 neigte sich das Glück...". / "... ohne allerdings die entscheidende Wende zu schaffen,...". / "Dann ging allerdings das erste Mal ein Bruch durch das ... Mannschaftsgefüge...".

So oder ähnlich lauten gängige Formulierungen aus Presseberichten (hier entnommen der Berichterstattung des LEVERKUSENER STADTANZEIGERS zur Basketballsaison 1980/81*), in welchen der Reporter um die Beschreibung eines Phänomens bemüht ist, das zunächst in seiner Entstehung oftmals unverständlich und unbegreifbar erscheint und mit dem Begriff der (kurzfristigen) Leistungsschwankung anschaulich charakterisiert werden kann.

Insbesondere dem regelmäßigen Beobachter von Mannschaftsspielen ist dieses Phänomen vertraut, sieht er sich doch häufig mit der Tatsache konfrontiert, daß "seine" Mannschaft offenbar über mehrere, voneinander völlig verschiedene "Gesichter" verfügt: einer begeisternden Spielphase folgen unverständliche Fehlleistungen, der zuvor gut koordinierte Handlungsablauf gerät zur Konfusion, einzelne Spieler hadern mit Mannschaftskameraden, Gegenspielern, Schiedsrichtern und nicht zuletzt mit sich selbst.

Ebenso unvermittelt wie der Spielfluß abriß, kommt er wieder in Gang - und keiner der Beteiligten hat eine halbwegs plausible Erklärung für diese Leistungsschwankungen parat. Selbst wenn man hierzu die betroffenen Athleten selbst befragt, so läßt sich feststellen, daß diese - obwohl zum selben Team gehörend - oftmals sehr unterschiedlicher Ansicht sind über Ursache und Qualität dessen,

*Die Zitate (in der Reihenfolge ihrer Nennung oben) entstammen den Ausgaben vom 27.10./2.2./27.10./24.3./4.2./4.2.

was sie und ihre Mitspieler zuvor auf dem Spielfeld geleistet haben; Differenzen in der persönlichen Zufriedenheit gehen damit einher.

Mitunter werden auch, einem entsprechenden Bedürfnis folgend, Kausalattributionen etwa dieser Art angeboten: 'Der Fehlversuch von Spieler X führte die entscheidende Wende herbei', 'der Treffer von Y riß das Spiel noch aus dem Feuer', 'hätte Z seinen Gegenspieler konsequenter gedeckt, wäre es nicht zur Niederlage gekommen' und so weiter und so fort.

Tiefergehende "Analysen" schließlich führen zur Begründung unverstandener sportlicher Leistungsschwankungen naivpsychologische Erklärungsansätze ins Feld: 'Der Spieler war heute nicht in Form / in überragender Form', 'er war nicht aggressiv genug', 'er unterschätzte seinen Gegner, nahm ihn nicht ernst genug', 'er hatte den Mut und traf das Ziel', 'er spielte zu überheblich und konzentrierte sich nicht ausreichend', 'überschätzte seine eigenen Möglichkeiten', 'spielte zu eigensinnig, zu ballverliebt', 'er zermürbte jeden Verteidiger', 'es fehlte die Harmonie der Spieler untereinander', 'sie verstanden sich "blind"' usw.

Solche globalen naivpsychologischen Erklärungsansätze erfüllen bei der laienhaften Analyse sportlicher Handlungsabläufe eine Art Lückenbüßerfunktion: Immer dann, wenn physische und / oder materielle Gegebenheiten (Spieler"material", Trainingszustand der Athleten, Hallenbeschaffenheit ...) zur Explikation des Geschehens nicht ausreichen, wird auf (sozial-) psychologische Begründungen rekurriert.

Infolge ihres laienhaften simplifizierenden Zuschreibungscharakters vermitteln sie jedoch kaum mehr Einsichten in die Zusammenhänge, als dies bei den eingangs aufgeführten Deskriptionen der Fall ist. Immerhin aber verweisen sie auf einen der Hauptfaktoren, die einen maßgeblichen Einfluß auf die Aktionen und Interaktionen der Sportler und damit auf das Spielgeschehen insgesamt ausüben - die Persönlichkeit der Athleten.



Die zentrale Frage lautet hier daher: Auf welche konkreten Ursachen ist es zurückzuführen, daß bei annähernd gleichen physischen und materiellen Voraussetzungen das eine von zwei Teams eine hervorragende, das andere dagegen eine völlig indiskutable Leistung bietet (im Extremfall schlägt sogar das diesbezüglich benachteiligte, weil klassentiefere Team eine Bundesligamannschaft z.B. während eines Pokalspiels)?

Im Rahmen einer grundlegenden Klärung der gestellten Frage ist zuallererst eine Analyse der Umfeldbedingungen zu postulieren, unter denen das festgestellte Phänomen auftritt - also quasi die Aufarbeitung der Problemstellung auf einer Makroebene. Derartiges Vorgehen führt beinahe zwangsläufig zu klassischen Forschungsthemen der Soziologie, die sich mit M.WEBER (1976, S. 8) wie folgt definieren läßt: "eine Wissenschaft, welche soziales Handeln deutend verstehen und dadurch in seinem Ablauf und seinen Wirkungen ursächlich erklären will. ... 'Soziales' Handeln aber soll ein solches Handeln heißen, welches seinem von dem oder den Handelnden gemeinten Sinn nach auf das Verhalten anderer bezogen wird und daran in seinem Ablauf orientiert ist." Sportliches Handeln - zumal solches von Mannschaften, welche Kleingruppen par excellence darstellen - ist somit immer auch 'soziales' Handeln und folglich potentieller Gegenstand soziologischer Betrachtungen. Zum Stellenwert der Kleingruppenforschung innerhalb der Soziologie bemerkt ANGER bereits 1966 (S. 16 ff.): "in der Soziologie nimmt der Begriff der Gruppe mehr und mehr den Platz ein, an dem früher der Begriff der Gesellschaft stand, und eine deutliche Tendenz geht dahin, zunächst einmal übersichtliche soziale Kleingebilde in den Griff zu bekommen, ..."

Als "primär soziologische Frage" gilt ihm diejenige "nach der Struktur und Funktion der Kleingruppe als solcher"; er verweist gleichzeitig auf die "primär psychologische Frage" als derjenigen "nach der sozialen Beeinflussung und Prägung des Individuums". Sinnvolle Kleingruppenforschung bedeutet ANGERS Meinung nach deshalb integrierte Kleingruppenforschung, die es dementsprechend mit "dreierlei Dingen zu tun (hat): mit dem Individuum unter sozialem

Einfluß, mit der Gruppe als einem sozialen System und mit den kulturellen Regelhaftigkeiten innerhalb eines solchen Systems."

Neben der 'Analyse der Umfeldbedingungen' ist für eine grundlegende Klärung der oben umrissenen Problematik folglich die Auseinandersetzung mit den 'spezifischen gruppeninternen Prozessen' sowie den 'relevanten individuellen Bedürfnissen und Interessen der Spieler' von entscheidender Bedeutung. Die präzisierte zentrale Frage lautet daher: Welche sozialen und Persönlichkeitsfaktoren stehen in nachweislichem Zusammenhang mit den individuellen und kollektiven Spielleistungen der definierten Kleingruppe, und unter welchen Bedingungen treten sie in Erscheinung?

Gemäß dieser Fragestellung wird im Folgenden zunächst eine Deskription der wichtigsten Umfeldbedingungen vorgenommen unter gleichzeitiger Berücksichtigung der charakteristischen Merkmale einer Basketballleistungsmannschaft und ihres Handlungsgegenstandes 'Spielen'. Im Anschluß hieran soll versucht werden, die im Gesamtprozeß der oben angeführten Phänomene als entscheidend erachteten psychosozialen Faktoren herauszuarbeiten, ihren Einfluß theoretisch zu fundieren und schließlich empirisch abzusichern.

2 Deskription der feldabhängigen und der gruppeninternen leistungssportspezifischen Faktoren des Basketballsports

2.1 Die Basketballmannschaft und ihr Umfeld

Eine Basketballmannschaft kann beschrieben werden als zielorientierte Subgruppe der umfassenderen Gemeinschaft Sportverein. Spieler und Trainer verfügen über die Möglichkeit*, direkt an der langfristigen Zielerreichung (s.u.) planend und handelnd teilzunehmen, kurzfristig hierauf bezogene Entscheidungen zu treffen und sie in die Praxis umzusetzen. Auf die Realisierung von Zwischenzielen (h.v.a. die einzelnen Spiele) können darüberhinaus lediglich die jeweiligen Gegenspieler bzw. deren Trainer sowie der (die) angesetzte(n) Schiedsrichter direkt Einfluß nehmen. Alle übrigen mit der Mannschaft in Verbindung stehenden Personen(gruppen) / Institutionen sind auf indirektes Einwirken angewiesen.

Dieses läßt sich in Abhängigkeit von Rollenfunktionen nach raum - zeitlichem Kriterium differenzieren: als in direktem Kontakt mit der Gesamt-Mannschaft stehende und dem Geschehen beiwohnende Personen-gruppe sind die Zuschauer zu definieren (1); direkt in Verbindung stehen ferner Personen aus Familien - und Freundeskreisen, ihre Kontakte zum Team fallen in die Zeiträume vor, zwischen und nach den Wettkämpfen (2); über indirekte Beziehungen zur Gruppe verfügen Angehörige von Institutionen - sie beeinflussen mittels Bestimmungen, Satzungen, Massenmedien usw. (vgl.hz. die 'Affäre' um das sog. 'Werbeverbot'). Selbstverständlich bleibt es Einzelnen unbenommen, mehrere dieser Rollen zu übernehmen (so befinden sich z.B. Vertreter der Presse, welche Spiele unmittelbar als Zuschauer verfolgen, in einer derartigen Doppelrolle).

In Anbetracht der dargelegten Fragestellung soll in den weiteren Ausführungen generell die umschriebene (Klein-) Gruppe von diesem ihrem 'Umfeld', d.h. allen mit ihr in Beziehung tretenden, aber nicht zur Gruppe selbst gehörenden Individuen, unterschieden werden. Besondere Berücksichtigung erfährt die Rolle des Trainers (s.u.; vgl.a. die Differenzierung in "Spieldaßen-" und "Spielbinnenfeld" bei HAGEDORN *ihren jeweiligen rollenspezifischen Funktionen entsprechend

1973, S. 82).

2.2 Die Basketballmannschaft und ihr Trainer

Eine Basketballmannschaft umfaßt maximal 10 im Wettkampf einsetzbare Spieler. Dieser Personenkreis soll im folgenden als die zu untersuchende (Klein-) Gruppe bezeichnet werden.

Über die engsten Beziehungen zum Team verfügt in der Regel der Trainer. Er besitzt die Möglichkeit, sich direkt in ablaufende Gruppenprozesse einzuschalten und ggf. stabilisierend oder modifizierend auf die Gruppenstruktur einzuwirken. Aufgrund seiner besonderen Rolle übt er eine Art 'Exekutivgewalt' aus, d.h. er ist derjenige, der die auf das Mannschaftsziel (vgl. Kapitel 2.4) bezogenen Entscheidungen - oft völlig autonom - fällt. Seine besondere Verantwortlichkeit resultiert aus dieser Sonderstellung. (Auf die Frage, inwieweit der Trainer im einzelnen Fall tatsächlich 'autonom' entscheidet oder dem Einfluß von Spielern, Funktionären usw. unterliegt, soll hier nicht näher eingegangen werden. Augenfälligstes Beispiel für das Vorhandensein diesbezüglicher Konflikte dürfte die spektakuläre Fluktuation unter den Fußball-Bundesligatrainern in der Bundesrepublik sein. Kompetenzstreitigkeiten - hier das Eingreifen von Funktionären in rollenspezifische Aufgabenbereiche des Trainers - stehen dabei häufig im Hintergrund. Der Trainer muß auch in solchen Fällen wegen seiner formellen Verantwortlichkeit für Spielergebnisse bei Niederlagen als Sündenbock^{*} herhalten).

Ausgesprochene Rollenprobleme innerhalb der Beziehungen zwischen Trainer und Spielern ergeben sich v.a. dann, wenn sogenannte 'Spielertrainer' eingesetzt werden. Es handelt sich dabei um Personen, die, während sie als Spieler aktiv am Spielgeschehen teilnehmen, gleichzeitig Traineraufgaben wahrzunehmen haben. Ein solcher Status läßt den übrigen Spielern kaum die Chance, klar zu entscheiden, mit dem Inhaber welcher Rolle sie gerade interagieren. Insbesondere unter Streß, wie er im Wettspiel auftritt, kann dies zu die Gruppenexistenz bedrohenden Konflikten führen. (Wohl nicht zuletzt deshalb sind in den augenblicklichen Spitzenmannschaften kaum Spielertrainer

* Zum "Sündenbockmechanismus" vgl. GAMSON u. SCOTCH (1964)

zu finden.)

Da der Trainer als der für das Erreichen der Gruppenziele verantwortliche Fachmann fungiert, ist er gezwungen, sich mit den sportlichen Leistungen seiner Spieler permanent auseinanderzusetzen. Ihre Leistungen bilden den Indikator für die nicht direkt erfaßbare Effektivität seiner eigenen Trainerleistungen. Im Vergleich zu seinen Spielern verfügt er diesbezüglich über die günstigsten Informationsmöglichkeiten: zum einen ist er nicht denselben hohen physischen Belastungen ausgesetzt, die bis zur völligen Erschöpfung führen können und den Prozeß der Informationsaufnahme behindern; zum anderen sammelt er seine Informationen von der Spielerbank aus, so daß seine Perspektive während der gesamten Spieldauer in etwa der einer Totalen entspricht. Der Trainer ist somit prädestiniert, Zusatzinformationen zu den beiden Variablen zu liefern, die als 'fremdattribuierte Leistungsfähigkeit' bzw. '(Spiel-)Positionskonkurrenz' bezeichnet werden (vgl. Modell s.69).

Sicherlich wäre es berechtigt gewesen, auch den Trainer wegen seiner engen Verbundenheit mit der Mannschaft in die Untersuchungsgruppe einzubeziehen. Dagegen spricht jedoch, daß seine typischen Rollenfunktionen (s.o.) andere Leistungen bedingen, die Trainerleistungen daher nicht mit den Leistungen seiner Spieler unmittelbar vergleichbar sind. Ebenso ist seine sportspezifische Motivation auf andere Beweggründe zurückzuführen, die wiederum andere Wahrnehmungsphänomene verursachen müssen. D.h. obwohl hinsichtlich der gruppenbezogenen Aspekte 'Teilnahme an Zusammenkünften', 'Interaktion mit allen Mitgliedern', 'Definition von gemeinsamen Zielen' und 'Orientierung an Gruppennormen' sein Status mit dem eines Spielers vergleichbar ist, nimmt er aufgrund seiner anders definierten Aufgaben eine klare Sonderstellung ein. Daten sollen von ihm deshalb ausschließlich zu den beiden oben angeführten Variablen erhoben werden.

2.3 Charakteristika des Basketballspiels und das Phänomen der Ersten Fünf

Das Basketballspiel unterscheidet sich von den meisten anderen Sportspielen u.a. dadurch, daß es sich hier um ein ausgesprochenes 'Wechsel-Spiel' handelt (vgl. HAGEDORN 1972, S. 83). Dies bedeutet: Von den zehn laut Reglement für ein Spiel zugelassenen Akteuren dürfen sich jeweils nur fünf gleichzeitig auf dem Spielfeld aufhalten. Unter exakt definierten Voraussetzungen ist es dann dem Trainer gestattet, Spielerwechsel vorzunehmen, d.h. er ersetzt ein bis fünf Spieler aus dem Feld gegen ein bis fünf Spieler von der Bank. Die Entscheidung wann und wen obliegt allein dem Trainer. Sie wird ihm allenfalls dann aufgezwungen, wenn einer der Spieler verletzungsbedingt ausscheidet, die Foulhöchstzahl (5) erreicht hat oder wegen unsportlichen Verhaltens disqualifiziert wird. Die Zahl der pro Spiel durchgeführten Wechsel ist nicht limitiert.

Um unliebsame Überraschungen - z.B. einen frühzeitigen Rückstand - zu vermeiden, beginnen Basketballmannschaften ein Spiel im allgemeinen mit denjenigen fünf Teammitgliedern, die als leistungsstärkste Aufstellung gelten. In der Fachterminologie entwickelte sich daraus der Begriff 'Erste Fünf'.

Im Unterschied zum ebenfalls als Wechselspiel charakterisierbaren Eishockey, bei dem ganze Spielerreihen ausgewechselt werden, sind Einer- und Zweierwechsel im Basketballspiel die Regel (s. HAGEDORN aa0, S. 88). Dies erfordert von jedem Einzelnen ein hohes Maß an Adaptationsfähigkeit gegenüber allen anderen Mitspielern (vgl.hz.a.HAGEDORN aa0, S. 90). Bei der Zusammenstellung einer Ersten Fünf wird dieser Faktor, da bei jedem gleichermaßen vorausgesetzt, nicht gesondert berücksichtigt. Stattdessen gelten die angenommene Leistungsfähigkeit und die Spielposition als Auswahlkriterium. Während eine objektive Beurteilung seiner Leistungsfähigkeit Probleme aufwirft (s. Kapitel 2.4), bezieht der Basketballspieler seine Eignung für eine Spielposition in erster Linie aus seiner Körpergröße - also einer nach Wachstumsabschluß konstanten und präzise meßbaren Eigenschaft. Allgemein gilt das Prinzip: je weiter die Spielposition vom 3.05 m

hoch angebrachten Ziel 'Basketballkorb' entfernt liegt, desto geringer kann die Körpergröße des Spielers sein. Folgende Spielpositionen werden unterschieden: Center (= direkt am Korb eingesetzt), Flügel (= mittlere Stellung), Aufbau (= kleinster Spielertypus); Mischformen sind möglich (z.B. in der Rolle des Vorcenters oder Post) und die Übergänge fließend, so daß manche Spieler auf zwei Positionen einsetzbar sind. Bei der Mehrzahl der Aufstellungsformen sind zwei Positionen doppelt und die dritte einfach besetzt.

Die Zweite Fünf umfaßt im allgemeinen eine komplette Ersatzmannschaft, deren Mitglieder jedoch selten alle gemeinsam zum Einsatz kommen. Vielmehr dienen sie dem 'Auffüllen' der Ersten Fünf, wenn dort Spieler aus psychophysischen, taktischen oder regeltechnischen Gründen zeitweilig oder dauerhaft ausscheiden. Schwierigkeiten ergeben sich dabei häufig in der Besetzung der Centerposition, wenn der Ersten Fünf bereits zwei Center angehören. Die meisten Teams verfügen nur über zwei für diese Schlüsselposition infragekommenden Spieler, da die Auswahl unter talentierten und routinierten Spielern mit einer Körpergröße von über 2.00 m naturgemäß sehr begrenzt ist.

- Die Leistungsstärke der Zweiten Fünf kann aus folgendem Grund spielentscheidend sein: Basketball gilt - nach Eishockey - als das schnellste Mannschaftsspiel überhaupt. Die physische Belastung ist entsprechend hoch. Die Zielhandlung jedoch, der Wurf auf den Korb, erfordert im wahrsten Sinne des Wortes sehr viel Fingerspitzengefühl, da die zu treffende Fläche a) horizontal angebracht und b) mit einem Durchmesser von 0.45 m in Relation zum Umfang des Balles (0.75 - 0.78 m) ausgesprochen klein ist. Bereits leichte Störungen der Feinkoordination (z.B. durch Konditionsschwächen) beeinträchtigen die Effektivität eines Korbwurfes erheblich. Physische Erschöpfung erschwert darüberhinaus die Vermeidung regelwidriger Körperkontakte mit dem Gegenspieler (Fouls), so daß aus den oben genannten Gründen im Wettkampf fast immer auch auf Spieler der Zweiten Fünf zurückgegriffen werden muß. Je gleichwertiger der neueingewechselte Spieler ist, desto eher kann das Leistungsniveau der jeweils agierenden Spielerkonstellation gehalten werden, d.h. ein möglichst geringes Leistungsgefälle innerhalb der Mannschaft ist wünschenswert. Trainer

sind demzufolge nicht unbedingt an einer Unterteilung der Mannschaft in Erste und Zweite Fünf interessiert. Durch Spieleranwerbungen und Förderung des Nachwuchses wird oftmals eine möglichst ausgeglichene Besetzung aller Positionen angestrebt. An die Integrationsfähigkeit des Trainers stellt eine solche Konstellation allerdings recht hohe Anforderungen. Interessanterweise kristallisiert sich jedoch auch bei den zu Beginn einer Saison als ausgeglichen besetzt bezeichneten Teams zumeist eine Erste Fünf heraus. Motivationseinbuße, Leistungsabfall und kürzere Einsatzzeiten der ihr nicht angehörenden Spieler sind damit verbunden. Die Zuordnung von Ursache und Wirkung in diesem Prozeß kann nicht ohne weiteres getroffen werden. Fest steht allerdings, für Mitglieder der Zweiten Fünf ist es sehr schwer - wenn nicht unmöglich - ihren Status zu ändern. Eine Änderung würde auffallend gute Leistungen des Betroffenen zur Voraussetzung haben, zu denen er aufgrund kürzester Einsatzzeiten kaum Gelegenheit erhält. Vermehrte Leistungsanstrengungen unter diesen Bedingungen führen nicht selten zu Verkrampfungen und somit zum Leistungsabfall.

Andererseits kommen Spieler der Ersten Fünf in den Genuß einiger Privilegien wie z.B. einem Vertrauensvorschuß durch den Trainer (be-
deutsam bei Minderleistungen), langen Einsatzzeiten, die erhöhte Trefferzahlen begünstigen, sowie einem entsprechenden Quantum an emotionaler und materieller Anerkennung. Jedes Mannschaftsmitglied strebt deshalb diesen Status an. Damit befinden sich Spieler der Zweiten Fünf in einem beträchtlichen Dilemma (vgl.hz. ergänzend S. 48), dem sie am ehesten durch den Wechsel zu einer anderen Mannschaft entgehen können - vorausgesetzt, es gelingt ihnen, dort den angestrebten Rang einzunehmen. Die Aufsteiger der Liga oder klassen-
tiefere Teams bieten sich hierfür am ehesten an. Mögliche Hinderungs-
gründe für eine dortige Besserstellung wären u.a.: Ein Negativ-Image, das vom neuen Trainer übernommen wird oder mangelndes Selbstvertrauen infolge der zuvor gemachten frustrierenden Erfahrungen. Beide Faktoren gemeinsam können im Sinne einer "self -fulfilling prophecy" (MERTON 1957, S. 421 ff.) wirken.

2.4 Kriterien der Leistungsbeurteilung bei Basketballspielern

Unter dem übergreifenden Aspekt der Zielerreichung (Meisterschaft) und der Realisierung von Zwischenzielen (Spielgewinn) erfolgt eine Vielzahl von positiven und negativen Leistungsbeurteilungen der Spieler und des Trainers untereinander. Während den positiven Beurteilungen v.a. Verstärkerfunktion zukommt, dienen die negativen der Korrektur aller die Zielerreichung gefährdenden Minderleistungen. Die Feststellung und Behebung der für sportliche Mißerfolge verantwortlichen Faktoren ist von zentraler Bedeutung. Infolge der nur ungenügend objektivierbaren Urteilskriterien entstehen jedoch Probleme bei den hierfür notwendigen Leistungseinschätzungen. Zwar ist die für die Zielerreichung erforderliche Zielhandlung mit dem Korbwurf klar definiert (Sieger eines Spiels ist die Mannschaft mit den erfolgreichsten Würfen, d.h. diejenige, die die meisten Punkte erzielt hat), doch läßt sich die Effektivität eines Basketballspielers nicht einzig auf diese Kategorie reduzieren.

Jeder Korbwurf hat das Erspielen einer erfolgversprechenden Wurfsituation zur Voraussetzung. Dies beginnt mit der Ballsicherung durch die eigene Mannschaft. Fand die Aktion - wie meist üblich - im Rückfeld statt (z.B. nach einem Fehlwurf des anderen Teams), erfolgt der Ballvortrag. Dabei wird der Ball in die Nähe des gegnerischen Korbes gespielt. Hieran schließen sich Aktionen an, die darauf abzielen, die Situation 1 - 0* herzustellen (1 = Ballbesitzer, der keinen Gegenspieler mehr (= 0) zwischen sich und dem Korb hat). Eine solche Situation ermöglicht dem ballführenden Angreifer das unmittelbare Vordringen bis zum Korb und erhöht die Trefferwahrscheinlichkeit, die mit wachsender Annäherung an den Korb zunimmt. Erst wenn das Erspielen der Situation 1 - 0 nicht gelingt (z.B. wegen gegnerischer Zonendeckung), wird vermehrt aus der Mitteldistanz geworfen. Weitwürfe wiederum sind v.a. taktisch sinnvoll, um die

* lies: 1 gegen 0

gegnerische Deckung zum Aufrücken zu veranlassen; dadurch erhalten die eigenen Centerspieler mehr Raum. Erfolgreiche Weitwürfe erfordern allerdings besondere Wurfqualitäten von den ausführenden Aufbauspielern.

Den vier Phasen eines Angriffs (1) Ballsicherung, (2) Ballvortrag, (3) Erspielen einer korbgefährdenden Situation und (4) Wurf mit anschließender situationsgerechter Reaktion lassen sich unterschiedliche Formen individueller Spielleistung zuordnen. Dazu gehören in erster Linie unter

- (1) : Defensiv - Rebounds *, Ballgewinne
- (2) : Vermeiden von Ballverlusten
- (3) : Assists **, Vermeiden von Ballverlusten
- (4) : erzielte Punkte, Treffer im Verhältnis zur Zahl der Würfe
(= Treffer in %), Offensiv - Rebounds.*

Während alle übrigen Kategorien relativ präzise meßbar sind, bereiten die Assists Schwierigkeiten. Es ist häufig nicht exakt festzustellen, ob ein letzter Paß nun tatsächlich den Korbwurf derart erleichterte, daß er als Assist, also als echte Hilfe, gewertet werden kann. Wenn diese Kategorie auch eine wertvolle Spielleistung repräsentiert, ist ihre Aufzeichnung doch nur ungenügend objektivierbar. Assists werden deshalb in die spätere empirische Erhebung nicht miteinbezogen.

Für die beiden Kategorien 'Ballgewinne' und 'Ballverluste' treten ähnliche Beobachterprobleme allenfalls in bestimmten Situationen auf.

Ballverluste, die auf eine Regelverletzung zurückzuführen sind, werden durch einen Schiedsrichterpfiff (= Spielunterbrechung) angezeigt, sind demnach eindeutig. Fehlpässe o.ä. werden im allgemeinen dem Paßgeber zugeschrieben, der für die geplanten Aktionen in der Zeit seines Ballbesitzes die Hauptverantwortung trägt. Fehler der Mit-

* Rebound = vom Brett (an welchem der Korb befestigt ist) oder vom Ring ins Feld zurückspringender Ball

** Assist = letzter Paß, der direkt zum Korberfolg führen kann

spieler kommen als mögliche Ursache allerdings ebenfalls infrage.

Mitunter läßt sich auch die Zuordnung von Ballgewinnen nicht eindeutig treffen. Die Grundregel lautet hier, daß der Spieler, der den Ball unter Kontrolle der eigenen Mannschaft gebracht hat, den Ballgewinn angerechnet erhält. Dies kann u.a. durch Fangen oder durch gezieltes, d.h. zum Mitspieler gelenktes Tippen des Balles geschehen. Als Ballgewinne gelten alle derartigen Spielleistungen ausschließlich der Rebounds, welche gesondert erfaßt werden*.

Rebounds werden überwiegend im Nahbereich der Körbe (Nah- und Mitteldistanz) gesichert, so daß Offensiv-Rebounds meist Gelegenheit zu einer sofortigen Wurfwiederholung bieten. Offensiv- wie Defensiv-Rebounds besitzen einen hohen Stellenwert im Spielgeschehen, da sie einer Mannschaft Sicherheit geben: Entweder gleichen sie schlechte Trefferquoten aus (Offensiv-R.) oder sie nehmen dem gegnerischen Team die Möglichkeit zur Wurfwiederholung (s.o.) und führen gleichzeitig zu eigenem Ballbesitz (Defensiv-R.). Da die Zahl aller gesicherten Rebounds pro Spiel nur bei wenigen Mannschaftsmitgliedern zweistellige Werte erreicht, soll hier die Unterteilung in offensive und defensive zum Zwecke der Leistungsfeststellung entfallen (als Information für den Trainer bleibt sie unentbehrlich). In den Kategorien 'erzielte Punkte' und 'Treffer in Prozent' treten kaum Zuordnungsprobleme auf, die Kriterien sind eindeutig.

Mit den beschriebenen fünf Kategorien sind Leistungen im teilkollektiven (= vortaktischen) und kollektiven (= taktischen) Bereich nicht zu erfassen (s.hz. HAGEDORN 1970, S. 219 : "Vortaktisches oder gar taktisches Verhalten und Handeln zu testen fällt erheblich schwerer. Schon die Bestimmung der „charakteristischen Leistungskomponenten" ist problematisch,.."). Selbst die Fixierung von Ballverlaufs- und Spielerlaufwegen wird der Komplexität der Handlungsabläufe nicht völlig gerecht.

* vgl.a. Erläuterung bei HAGEDORN, VOLPERT, SCHMIDT (1972, S. 20)

Die Berücksichtigung z.B. der kognitiven Komponente fehlt auch dann noch. Ihre Relevanz mag folgendes Beispiel verdeutlichen:

Die Situation:

Zwischen den Spielern (1) Paßgeber und (2) Paßempfänger kommt es zu einem Fehlpaß (= Ballverlust).

Das Problem:

Welchem Spieler ist ein Fehler unterlaufen?

Mögliche Verursacher:

- Spieler (1) trug als Ballbesitzer den größeren Teil der Verantwortung; er schätzte die Situation anders ein als (2) und reagierte anders, als (2) es erwartete;
- Spieler (2) täuschte statt den Gegenspieler seinen Mitspieler (bot sich z.B. nicht deutlich zum Paß hin an);
- ein Gegenspieler verhielt sich anders als zu erwarten gewesen wäre
- der Paß wurde durch die 5-Sekunden- oder 10-Sekunden-Regel erzwungen;
- die Mitspieler (3), (4) und (5) verhielten sich falsch, indem sie dem vom Gegenspieler bedrängten Ballbesitzer keinen Paßweg öffneten, während (2) als Anspielstation nicht infrage kam.

Erfahrungen, Wissen, Einschätzungen und Erwartungen beeinflussen die Aufstellung von Prognosen über das Mit- und Gegenspielerverhalten. Bereits leichte Differenzen in der Interpretation einer gegebenen Spielsituation führen zu unterschiedlichen Schlußfolgerungen und Handlungen. Aufgrund der hohen Ablaufgeschwindigkeiten ist eine Korrektur selten möglich. Der oben beschriebene Fehlpaß könnte so z.B. auf einem Mißverständnis zwischen beiden Spielern beruhen (s.o.). Die Schuldfrage, d.h. die Zuordnung der Fehlerursache, bliebe ungeklärt bis zur Analyse der von den beiden Spielern angestellten Überlegungen. - Dieselben jedoch oftmals nur vom Fachmann beobachtbaren Probleme der Leistungseinschätzung stellen sich für den gesamten Bereich der Verteidigungsarbeit. Auf ihn wird in der vorliegenden Arbeit nur sehr begrenzt mit den Kategorien

'(Defensiv-) Rebounds' und 'Ballgewinne' bezug genommen.

Anhand der Darstellungen wird deutlich, daß die mit den fünf Kategorien 'Punkte', 'Treffer in Prozent', 'Rebounds', 'Ballgewinne' und 'Ballverluste' erfaßten Leistungen lediglich einen kleinen Teil der gesamten Spielleistung repräsentieren. Im Hinblick auf die Effektivität eines eingesetzten Spielers kann ihnen jedoch Indikatorfunktion zugeschrieben werden. Ihre sinnvolle Verwendung ist nur unter Berücksichtigung dieser Aspekte möglich.

3 Basketball - ein Sport"spiel"?

★
Eine spieltheoretische Auseinandersetzung mit dem als Leistungssport betriebenen Basketballspiel

Nachdem im vorigen Kapitel erörtert wurde, unter welchen Bedingungen ein Basketballspieler im allgemeinen seinen Leistungssport ausübt, stellt sich die Frage, inwieweit seine sportlichen Handlungen noch mit dem etwas zu tun haben, was man gemeinhin als 'Spiel' zu bezeichnen pflegt.

Anders ausgedrückt: Ist ein Athlet - in Anlehnung an SCHILLERs bekannte Worte (1794, S. 224) - tatsächlich dann "mehr" Mensch, wenn er sich seiner Sportdisziplin widmet, d.h. in diesem Fall Basketball 'spielt', als wenn er sich nicht mit Spiel befaßt; oder ist er während seines Sporttreibens nicht möglicherweise sogar "weniger" Mensch als bei seinem sonstigen Tun?

Mag diese Frage dem einen banal, dem anderen ketzerisch erscheinen, so trifft sie doch, wie noch zu belegen sein wird, ein zentrales Problem des heutigen Leistungssports und speziell des solchermaßen betriebenen Basketballspiels.

★Wenngleich die Verwendung des Begriffes 'Spieltheorie' im allgemeinen Sprachgebrauch festgeschrieben ist auf seine mathematische Bedeutung (vgl. v.NEUMANN u. MORGENSTERN 1947) findet dieser Terminus ebenfalls Anwendung in dem hier angesprochenen Bereich der jüngeren sportwissenschaftlichen Diskussion (s. z.B. SUTTON-SMITH 1978 oder CACHEY 1978).

3.1 Kennzeichen des 'Spiels'

Der Versuch einer Antwortfindung erfordert hier zunächst einmal die Definition dessen, was unter 'Spiel' und 'Spielen' zu verstehen ist.

Diverse Autoren waren in der Vergangenheit um eine Präzisierung des Begriffes und eine Charakterisierung der mit ihm erfaßten Inhalte bemüht. Sie gelangten zu teils ähnlichen, teils differierenden, mehr oder minder weit gefaßten Um- und Beschreibungen. Auf die wesentlichsten der von ihnen benannten Merkmale des Spiels soll hier kurz eingegangen werden.

Ethymologisch leitet sich der Begriff 'Spielen' von dem altdeutschen Wort 'spilan' ab und bezeichnet eine leichte, schwankende Bewegung (s.hz. LAZARUS 1883, S. 19), ein Hin und Her also, eine Pendelbewegung. Diese Bedeutung wird in nahezu allen Definitionsversuchen aufgegriffen und als eines der, wenn nicht gar das typische Merkmal des Spiels implizit oder explizit herausgestellt. Sie findet sich z.B. in den nach SUTTON-SMITH (1973, S. 82) im Spiel sozialisierten "Antithesen" (Ordnung - Anarchie / Annäherung - Vermeidung, Erfolg - Versagen...) ebenso wie in BUYTENDIJKS (1933, S. 116 f.) phänomenologischer Deskription der Spiel"dynamik" ("Hin und Her ist also notwendige Folge der Unberechenbarkeit des Spielens, die in den Eigenschaften des Spielsdings gelegen ist,.."), in HUIZINGAs (1949, S. 17) "Spannungselement" ("Dies Spannungselement spielt sogar eine ganz besonders wichtige Rolle ... Spannung besagt: Ungewißheit, Chance. Es ist ein Streben nach Entspannung. Mit einer gewissen Anspannung muß etwas "gelingen".") oder in HECKHAUSENS (1973, S. 157 f.) sich ebenfalls auf das Element der Spannung beziehendem "Aktivierungszirkel", dem "Aufsuchen eines Wechsels von Spannung und Lösung, der in vielen Wiederholungen abrollt,..."

Einen weiteren bedeutsamen Aspekt des Spielgeschehens stellt die sogenannte 'Zweckfreiheit' dar. Ihr gegenüber sind "alle notwendigen Tätigkeiten (im Sinne von not-wendenden) instrumental, in den Dienst von Bedürfnisbefriedigungen, von übergeordneten Erfordernissen gestellt. Von allen solchen Unter- und Einordnungen ist das

Spiel frei, auch von jener Tendenz nach Spannungsminderung, wie sie in den Befriedigungsendhandlungen der leiblichen homöostatischen Bedürfnisse zum Ausdruck kommt. ... Im Spiel (werden) die Ziele, auf welche das Handeln gerichtet ist, stets nur als Mittel eingesetzt werden, um die um ihrer selbst willen intendierte Handlung in Gang zu halten" (HECKHAUSEN aa0, S. 157 f.).

Der 'Als-ob-Charakter' oder nach HECKHAUSEN die "Quasi-Realität" gelten als weiteres typisches Kennzeichen des Spiels. Der Begriff umfaßt sowohl die im Vergleich zur Ernstsituation bestehende Konsequenzlosigkeit von Spielhandlungen als auch ihren illusionären, fiktiven Charakter: "Das Spiel ist nicht Ernst, weil sich in ihm das Individuum nicht den Zweck setzt, durch die Unterordnung unter eine objective allgemeine geistige Gewalt sein Wesen zu verwirklichen..." (SCHALLER 1861, S. 55). STERN (1929, S. 10) bemerkt zu demselben Problem: "Die Freiheit des Spiels steht im Gegensatz zu der Gebundenheit des Ernstes;..." und CAILLOIS (1958, S. 15) hebt mit seiner Charakterisierung des Spielverderbers anschaulich die dem Spiel innewohnende Fiktion heraus: "daß ... derjenige der Spielverderber ist, ..., der den Zauber bricht und sich brutal weigert, die entsprechende Illusion anzunehmen, ..." Ähnliche Überlegungen finden sich bei HUIZINGA (aa0, S. 19), der den Spielverderber dem Falschspieler gegenüberstellt: " (Dem Falschspieler) vergibt die Spielgemeinschaft seine Sünde leichter als dem Spielverderber, denn dieser zertrümmert ihre Welt selbst. Dadurch daß er sich dem Spiel entzieht, enthüllt er die Relativität und die Sprödigkeit der Spielwelt, in der er sich mit den anderen für einige Zeit eingeschlossen hatte. Er nimmt dem Spiel die Illusion, die inlusio,..."

Dennoch wird dem Spielenden v.a. von Vertretern der jüngeren Spieltheorien durchaus Ernsthaftigkeit attestiert. HUIZINGA (aa0, S. 13) z.B. formuliert dieses Paradoxon folgendermaßen: "Spiel ist nicht das "gewöhnliche" oder das "eigentliche" Leben. Es ist vielmehr das Heraustreten aus ihm in eine zeitweilige Sphäre von Aktivität mit eigener Tendenz. Schon das kleine Kind weiß genau, daß es "bloß

so tut", daß alles "bloß zum Spaß" ist. ... Wir haben schon darauf aufmerksam gemacht, daß das Bewußtsein, bloß zu spielen, gar nicht ausschließt, daß dies "bloße Spielen" mit dem größten Ernst vor sich gehen kann, ja mit einer Hingabe, die in Begeisterung übergeht und die Bezeichnung "bloß" zeitweilig vollkommen aufhebt. Jedes Spiel kann jederzeit den Spielenden ganz in Beschlag nehmen. Der Gegensatz Spiel - Ernst bleibt stets schwebend, ..." SUTTON-SMITH (1978, S. 64) gelingt es, in seiner Analyse der Spielstruktur diesen Widerspruch aufzulösen, indem er ihn neben andere in seine "Dialektik des Spiels" integriert. Seine "strukturelle Definition von Spiel als Dialektik und als einer Form der intrinsischen Motivation" lautet: "Das Spiel ist ein Teilbereich freigewählter Verhaltensformen, die einen selektiven Mechanismus einschließen, welcher die üblichen Machtbeziehungen umkehrt und damit dem Subjekt eine kontrollierbare und dialektische Simulation maßvoll unbewältigter Erregungen und Erregungsreduktionen des täglichen Lebens in einer entweder belebenden oder euphorischen Weise ermöglicht."

Die Typisierung des Spiels anhand von in der Literatur unumstritten als typisch klassifizierten Merkmalen soll mit diesem kurzen Aufriß beendet sein*. Auf eine damit in Zusammenhang stehende Differenzierung, über welche unter den zitierten Autoren ebenfalls weitgehend Konsens herrscht, muß allerdings noch eingegangen werden, da sie für die Auseinandersetzung mit dem Begriff des 'Sportspiels' von Bedeutung ist: Es handelt sich um die Abgrenzung des bislang besprochenen 'Spiels' (play) gegenüber den auch als 'games' bezeichneten 'Spielen'.

*Ergänzend hz.s.a. FLITNER (1980) und für den Bereich des Sports: CACHAY (1978)

3.2 Der Begriff der 'Spiele' (games)

Wenn GUTS MUTHS (1885, S. 20) äußerte: "Spiele sind also Belustigungen zur Erholung, geschöpft aus der Wirksamkeit und verabredeten Form unserer Tätigkeit", so spricht er mit seinem Hinweis auf die "verabredete Form" das kennzeichnende Merkmal einer bestimmten und von späteren Autoren immer wieder herausgestellten Kategorie von Spielen an: ihre Regelhaftigkeit und damit die sogenannten 'Regelspiele'.

Regeln stellen Konsens unter den Spielenden her, dienen also der Objektivierung des Spiels. SCHEUERL (1979, S. 104) bemerkt dazu: Dieser "objektive Rahmen, der der Erfüllung harrt, kann, sofern er nicht improvisiert wird, völlig außerhalb des Spielens entstanden sein: Als Vereinbarung von Regeln vor Spielbeginn, als Abstecken des Feldes, als Herstellen von Hilfsmitteln usw. ... Es ist ein - wenn auch noch so einfacher - Schaffensakt, ein zielgerichtetes Tun, das in einem objektiven Produkt, in einer Ordnung sein Ende findet. Dieses Produkt kann in die Tradition eingehen und über viele Generationen hinaus weitergegeben werden."

Objektivierung ihrerseits impliziert eine vom spielenden Individuum losgelöste, auch für andere erfahrbare Realität. Es war demzufolge für einen mit dem "Interaktionismus" befaßten Sozialphilosophen wie G.H.MEAD (1969) naheliegend, im Verlauf der Konfrontation seiner Theorie des "generalisierten Anderen" mit spieltheoretischen Überlegungen eine besonders klare Differenzierung zwischen Spiel / Spielen und den (Regel-) Spielen vorzunehmen (sie wurde ihm im übrigen erleichtert durch die im englischen Sprachgebrauch übliche Unterscheidung von 'play' einer - und 'games' andererseits): "Wenn wir dem kindlichen Spielen die Situation in einem Spiel, das nach Regeln stattfindet, gegenüberstellen, finden wir als entscheidenden Unterschied, daß das Kind in einem Spiel nach Regeln bereit sein muß, die Haltung eines jeden Beteiligten zu übernehmen und daß diese verschiedenen Rollen zueinander in einer ganz bestimmten Beziehung stehen müssen" (S. 278). "Im Spiel gibt es also eine Reihe von Reaktionen der Mit-

spieler. Sie sind so organisiert, daß die Haltung des einen die entsprechenden Haltungen des anderen provoziert. Diese Organisation wird als Spielregel formuliert" (S. 279). "Die organisierte Gemeinschaft oder soziale Gruppe, die dem Individuum die Einheit seines Ich gibt, kann der "generalisierte Andere" genannt werden. Die Haltung des generalisierten Anderen entspricht der Haltung der gesamten Gemeinschaft. Bei einer sozialen Gruppe, wie z.B. einer Baseballmannschaft, ist also die Mannschaft insofern der generalisierte Andere, als sie - als organisierter Prozeß sozialen Handelns - in die Erfahrung jedes einzelnen Mitgliedes ein-geht" (S. 282).

SUTTON-SMITH (1978, S. 64) schließlich bezieht die Differenzierung aus seiner Analyse der dialektischen Struktur des Spiels; er betrachtet 'Spielen' (oder 'Spielverhalten') bzw. 'Spiele' als auf unterschiedlichen Erfahrungsebenen repräsentiert: "In seiner dialektischen Struktur transzendiert das Spiel (play) die Konflikte der affektiven Erfahrung; Spiele (games) hingegen transzendieren die Konflikte der zwischenmenschlichen Erfahrung. Das Spiel verkörpert die Dynamik des dramatischen Anstiegs und Abfalls von Spannung; Spiele ordnen diese Dynamik dem Drama der interpersonellen Beziehungen unter."

Aus dieser These heraus entwickelt SUTTON-SMITH seine Standortbestimmung des Sports, welchen er über eine Fusion beider Erfahrungsebenen definiert: "Der Sport hingegen verkörpert beides in einem größeren Kontext von Engagement in der Gemeinschaft und dem Bedürfnis nach Selbstdarstellung." Dies bedeutet, daß im Sport - im Unterschied zu den nichtsportlichen Spielen - immer auch der Bezug zum erweiterten sozialen Feld hergestellt wird, welches wiederum zurückwirkt auf die Aktionen des einzelnen Sporttreibenden: "In Spielen sind die Spieler relativ anonym. Im Gegensatz dazu sind alle Sportler potentielle Helden oder Heldinnen. Solch ein Heroentum können nur kulturelle Gruppen verleihen, die größer sind, als es die am Spiel beteiligten Spieler allein wären. Ein Spiel ist relativ beschränkt auf eine lokale Gruppe. Der Sport ist dagegen universell" (SUTTON-SMITH aa0, S. 81).

Um zu einer Antwort auf die eingangs des Kapitels gestellte Frage nach dem Spielcharakter des als Leistungssport betriebenen Basketballspiels zu gelangen, soll - aufbauend auf den bisherigen Ausführungen - nunmehr eine Analyse des Basketballspiels versucht werden.

3.3 Basketball als Sportspiel

Charakterisiert man mit SUTTON-SMITH (aa0, S. 181) Sport als "ein Spiel, das in dem Kontext einer größeren Gruppe von Auswechselspielern, Trainern, Zuschauern usw. steht", als "ein in ein Netzwerk von Kommunikationsbeziehungen eingeschlossenes Spiel", so ist Basketball aufgrund dieser formellen Kriterien zweifellos als ein Spiel zu bezeichnen. Ferner finden sich in seiner Ausübung folgende von demselben Autor genannte Kriterien des Sports erfüllt: "Wenn Spiel als ein Konkurrenzgeschehen zwischen zwei Parteien beschrieben werden kann, das von Regeln geleitet ist, zwar kein von vornherein festgelegtes Ergebnis, aber doch Sieger hat, so nimmt dieses Geschehen dann die Qualität von Sport an, wenn die Organisation dieser verschiedenen Elemente (Wettbewerb, Parteien, Ergebnis, Regeln und Sieger) vor, während und nach dem Spiel auch durch solche externen Gruppen kontrolliert und beeinflusst wird." D.h. das Basketballspiel ist als Sport ausübbar und kann anhand der angegebenen Kriterien formell als Sportspiel definiert werden.

An dieser Stelle muß auf die eingeschränkte Verwendung des Spielbegriffs im Rahmen der sporttheoretischen Fachterminologie hingewiesen werden: Als Spiel werden dort ausschließlich solche Disziplinen bezeichnet, in denen sich (a) nicht mehr als zwei Parteien gleichzeitig gegenüberstehen, welche (b) um einen Ball oder ballähnlichen Gegenstand sich auseinandersetzend gegeneinander operieren*. Die Parteien bestehen aus jeweils einem (Einzel), zwei (Doppel) oder einer Gruppe von Spielern (Mannschaft).

Diesen letztgenannten Mannschaftsspielen wird das Basketballspiel zugerechnet. Es ist gleichzeitig der umfassenderen Kategorie der Mannschaftssportarten subsummiert, denen auch nicht als Spiel bezeichnete Sportdisziplinen wie z.B. das Rudern in einem Achter angehören.

*Unschärf wird die Begriffsverwendung z.B. bei der Bezeichnung der Olympiade, d.h. der Gesamtheit der dort betriebenen Sportdisziplinen, als den "Olympischen Spielen"

Mannschaftsspiele unterscheiden sich von den übrigen Mannschaftssportarten erstens durch die Qualität der Interaktionen ihrer Teammitglieder (Mannschaftsspiele besitzen eine hierarchisch organisierte, hochkomplexe Handlungsstruktur; s.h.z.a. HAGEDORN, VOLPERT, SCHMIDT aa0) und zweitens durch die Möglichkeit, auf die Leistungen der konkurrierenden Spielgemeinschaft unmittelbar einzuwirken (z.B. durch Verteidigungsaktionen). Zusammenfassend läßt sich folglich feststellen: Anhand spieltheoretischer Merkmale ist das Basketballspiel den 'games' zuzurechnen, es ist als Sportdisziplin ausführbar und wird aufgrund sporttheoretischer Kriterien der Gruppe der Mannschaftsspiele zugeordnet.

Über seinen Gehalt an in engerem Sinne 'Spielerischem' (s.o. play) ist damit allerdings noch nichts ausgesagt. Um hierüber Angaben machen zu können, muß das Sportspiel Basketball zunächst losgelöst von seiner oben diskutierten Sportkomponente betrachtet werden. Denn es ist, wie SUTTON-SMITH (aa0, S. 80) formuliert, ein Fehler zu glauben, "daß das im Zentrum der Aktivitäten stehende Spiel schon der Sport ist. Es ist es nicht. ... (In den Sport) ist das Spiel eingebettet, das nur in kurzen Zeitabschnitten einen Höhepunkt oder ein Ergebnis bietet."

Spielen im Sinne von 'play' ist im (Basketball-) game dann enthalten, wenn die affektive Erfahrung des Anstiegs und Abfalls von Spannung erlebt (vgl.h.z. S. 26), wenn das subjektive Gefühl von zweckfreiem, konsequenzlosem, illusionärem und zeitenthobenem Agieren realisiert wird.

Ein solches Erlebnis ist hier nur möglich in der "Verschmelzung"* von Zeit, Raum und Regeln im Bewußtsein, d.h. dann wenn die sport-spezifischen Techniken als automatisiertes Verhalten aktualisiert, die (Re-) Aktionen des sozialen Feldes emotional intergriert sind und somit eine ausschließliche Konzentration auf das Gesamtspielgeschehen erfolgt. Das Auftreten dieses Erlebniszustandes ist abhängig davon, daß der Spielende zumindest zeitweise keinerlei Restriktionen unterworfen ist und bedeutet im vorliegenden Fall die

* zum Begriff s.a. SUTTON-SMITH (aa0, S. 44) bzw. CSIKSZENTMIHALYI (1975, S. 38 ff)

subjektiv empfundene Freiheit von externen Handlungsanweisungen (Trainerdirektiven) und dem Zwang zur Erreichung übergeordneter Ziele (z.B. Meisterschaftsgewinn) oder kurzfristiger kollektiver Leistungsnormen.

Während das subjektive Empfinden des Spielerischen (play) objektiv kaum feststellbar ist, bedeutet es kein Problem, die für sein Auftreten notwendigen Voraussetzungen anzugeben. Sie bestimmen sich einerseits aus der oben ausgewiesenen Freiheit von Restriktionen und zum anderen aus der Charakteristik des Basketballspiels als sogenanntem 'Wechselspiel' (vgl. Kapitel 2.3). Konkret handelt es sich um die beiden Voraussetzungen (1) Weite des Handlungsspielraumes und (2) zugebilligte Einsatzzeit, die in einem noch zu präzisierenden Ausmaß gegeben sein müssen - denn: nur derjenige Spieler, der die Gewähr hat, seine Spielaktionen innerhalb eines angemessenen Zeitraumes (s.o. 2) nach eigenen Wünschen und Konzepten (s.o. 1) entwickeln zu können, ist imstande, im diskutierten engeren Sinne Basketball zu "spielen".

Dort, wo diese beiden Bedingungen nicht vorliegen, muß es beinahe zwangsläufig zu Frustrationen kommen. Daß ein relativ hoher Prozentsatz der betroffenen Spieler dennoch sein Engagement im Leistungssport nicht beendet, deutet darauf hin, daß weitere Motive wirksam sind, welche dieses Engagement aufrechterhalten.

Um welche Motive es sich dabei im einzelnen handelt, welche Mechanismen zum Zwecke der Reduktion oder Vermeidung von spielbedingter Frustration eingesetzt werden, welche weiteren psychosozialen Faktoren Einfluß auf die Spielzufriedenheit ausüben und inwieweit Zusammenhänge mit den individuellen und kollektiven Spieleleistungen bestehen, diese Fragen sind Gegenstand der nachfolgenden theoretischen Erörterungen und der auf ihnen basierenden empirischen Erhebung.

4 Konzeptioneller Ansatz

4.1 Die Bedürfnishierarchie

Das hier vorgestellte theoretische Konzept basiert auf der Annahme, daß für Mitglieder der definierten Kleingruppe (Basketballteam / Leistungssportler) eine Motivation charakteristisch ist, die im Wesentlichen auf dem Vorliegen dreier Bedürfnisse beruht:

Bedürfnis 1 (=B1): eine körperliche (sportartspezifische) Betätigung ausüben = spielen

Bedürfnis 2 (=B2): im Rahmen dieser Tätigkeit Leistung erbringen und ev. steigern = leisten

Bedürfnis 3 (=B3): im Zusammenhang mit der sportlichen Leistung soziale (emotionale und / oder materielle) Anerkennung erlangen = anerkannt werden

Das Bedürfnis zu spielen * gilt als das grundlegende unter den drei genannten (eine Bestätigung für die Bedeutung dieses Bedürfnisses findet sich u.a. im Spörtwissenschaftlichen Lexikon, das unter den "sportspezifischen Motiven" das "Bedürfnis nach Bewegung, nach körperlicher Anstrengung,...; die Freude am spielerischen Tun;..." an erster Stelle erwähnt, RÖTHIG 1973, S. 173). Es umfaßt die Freude an der Bewegung, die bei BÜHLER (1921, S. 311 u. 434 ff.) als 'Funktionslust' bezeichnet wird und steht in engem Zusammenhang mit dem als primär, d.h. als angeboren klassifizierten Bedürfnis nach motorischer Bewegung (Klassifikation nach BERELSON und STEINER 1971, S. 38 f.). Funktionslust bewirkt beim Kleinkind die Hinwendung zu Tätigkeits- oder Funktionsspielen (vgl.hz. BÜHLER aa0, S. 429 ff.), die der Einübung in motorische Vollzüge und der Steuerung des Verhaltens dienen (s.a. NICKEL 1976, S. 193). In späteren Jahren tritt sie in sublimierter Form bei der Ausübung von Bewegungsspielen auf, denen die Sportspiele insgesamt zuzurechnen sind. Funktionslust

* Def. u. geschichtliche Herleitung des 'Spiels' bei WAGNER (1973, S. 16 ff. u. 24)

"ist für viele Athleten die wesentliche Motivation ihrer Freude am Sport" (SCHILDGE 1973, S. 39).

Das Bedürfnis, im Rahmen des Sportspiels die eigene Leistung zu steigern, entwickelt sich aus dem Wunsch nach Kontrolle über den Spielerfolg. Die Verbesserung seiner sportsspezifischen Technik, die Steigerung seiner physischen Belastbarkeit und die Optimierung des Verständnisses gegenüber den Mitspielern ermöglichen dem Sportler zumindest näherungsweise die angestrebte Kontrolle.

Begünstigt wird die Entwicklung des sportbezogenen Leistungsstrebens im allgemeinen durch den Zeitpunkt der Konfrontation mit einem solchen Sportspiel. Er entfällt in der Regel auf das Schulkindalter, also eine Zeit generell gesteigerter Leistungsmotiviertheit. Als eine Entwicklungsphase mit steigendem "Interesse an körperlicher Bewegung, körperlichem Einsatz und dem gegenseitigen Messen der Geschicklichkeit und Leistungsfähigkeit ... ist das Schulkindalter auch die Zeit des beginnenden Leistungssports" (NICKEL 1975, S. 81). Durch die Leistungskomponente erfährt das Spielen eine neue Qualität und kann damit erst zum typischen Sportspiel werden: "Das sportliche Spielen unterscheidet sich vom kindlichen Spielen ... durch seinen Charakter eines bewußten Messens der Kräfte aneinander oder miteinander" (WAGNER aaO, S. 21).

Mit der Verbesserung seiner sportlichen Leistung erfährt der Spieler aus dem Umfeld zunehmend soziale Anerkennung. Bereits dem Schulkind wird nach erfolgreicher Teilnahme am wettkampfmäßig praktizierten Sportspiel eine Fülle sozialer Bestätigungen gewährt, deren Bedeutung NICKEL (1975, S. 85) hervorhebt: "körperliche und psychomotorische Leistungen ... beeinflussen ... Geltung, Ansehen und Selbstbewußtsein eines Individuums und damit seine gesamte Persönlichkeitsentwicklung. Das gilt ganz besonders für das Schulkindalter".

Noch weitaus deutlicher manifestiert sich die Korrespondenz von sportlichem Erfolg und sozialer Anerkennung im Spitzensport: Dem Leistungssportler wird nicht nur ein erhöhter gesellschaftlicher Status zugebilligt, sondern er erhält im allgemeinen darüberhinaus Zuwendungen materieller / finanzieller Art (s.a. Kapitel 2.1). Spätestens dann, wenn ihre Höhe an zu erfüllende Leistungsnormen gebunden ist, zu deren Erreichung der Athlet ein gesteigertes Quantum an Zeit und physischem Einsatz aufwenden muß, gerät er gegenüber Mäzenen / Verein / Verband in ein Abhängigkeitsverhältnis. Das Auftreten restriktiver Bedingungen, ähnlich denen der Arbeitswelt, ist die Folge (VOLPERT verwendet in diesem Zusammenhang den transponierten Begriff der "Ware 'sportliche Arbeitskraft'" und unterstreicht damit die Parallelität beider Bereiche; VOLPERT 1971, S. 130).

Als formell aufgehoben erweist sich die Grenze zwischen Sport und Arbeit im sogenannten Berufssport, dem Profitum. Es erscheint daher nur folgerichtig, wenn entsprechend die "Fragestellungen der systematischen Trainingsforschung in Sport- und Arbeitswissenschaften... praktisch identisch" sind. Insbesondere die "Methoden der TAYLORistischen Arbeitswissenschaften" sind "im (Leistungs-) Sport durchgängig nachzuweisen" (VOLPERT aa0; s.hz.a. RIGAUER 1969 u. VINNAI 1970 sowie die betreffende Diskussion bei PROKOP 1971, S. 124 ff). Sie finden ihre deutliche Ausprägung im Spezialistentum der Sportspiele. Die dort notwendige Rollendifferenzierung reduziert den Handlungsspielraum und die Verantwortlichkeit des einzelnen Spielers; bei weiterer Einschränkung infolge Systemspiels*, der Delegation von Sonderaufgaben etc. führt sie zur Atomisierung des Spielprozesses und mit hoher Wahrscheinlichkeit zur Frustration der / des betroffenen Athleten (zur ausführlicheren Analyse der frustrierenden Bedingungen s. Kapitel 2 ; vgl.a. die Parallelen, die von WOHL zwischen Arbeitsteilung und der Gymnastik von JAHN bzw. LING gezogen werden; WOHL 1973, S. 106 ff.).

* Systemspiel = weitgehend festgelegte Abfolge von Ballverlaufs- und Spielerlaufwegen

Diese Parallelen, die hier zwischen Berufssport und Arbeit aufgezeigt wurden, könnten zu der Annahme verleiten, es bestünden keine grundlegenden Unterschiede zwischen beiden Bereichen. Daß dem jedoch nicht so ist, soll anhand des nachfolgenden kurzen Aufrisses dargelegt werden.

Berufssport in Abgrenzung zur Arbeit:

Während in der Bezeichnung 'Freizeitsport' bereits durch die Verwendung des Begriffes 'Freizeit' eine klare Abgrenzung dieser Form des Sporttreibens gegenüber der Berufstätigkeit im herkömmlichen Sinne erfolgt, ist eine Differenzierung zwischen der anderen Extremform des Sporttreibens, dem Profisport, und dem Berufsleben zunächst weniger einsichtig. (Daß sich selbst im Freizeitsport häufig Merkmale des Arbeitsverhaltens wie z.B. Leistungsstreben wiederfinden, die oftmals zitierte Kompensation so lediglich im Bewegungsausgleich realisiert wird, ist damit nicht bestritten.)

Dennoch enthält selbst der professionell betriebene Sport ihn von allen anderen Berufen unterscheidende Elemente, die kurz skizziert werden sollen.

Nimmt man einmal Sportarten wie das Schachspiel aus, so dominiert in allen Disziplinen als Charakteristikum eindeutig die körperliche Aktivität - ein Merkmal, das (Profi-) Sport allenfalls mit einigen Formen der Arbeitertätigkeit gemein hat. Im Unterschied zum Arbeiter ist für den professionell Sporttreibenden jedoch eine besondere Spezialisierung auf der Basis einer überdurchschnittlichen - v.a. körperlichen und damit zeitlich eng limitierten - Eignung Voraussetzung; sie läßt dementsprechend seine Person als nur schwer ersetzbar gelten (vgl.hz.a. die damit korrespondierende Höhe der sogenannten Transfersummen). Je höher sich dagegen ein Arbeiter qualifiziert, desto stärker reduziert sich für ihn im allgemeinen der Anteil der von ihm körperlich zu bewältigenden Aufgaben. Unter Berücksichtigung des zur Verfügung stehenden Menschen"potentials" leitet sich daraus eine leichtere Austauschbarkeit selbst des

Schwerarbeiters gegenüber derjenigen des Spitzensportlers ab.

Ein weiteres Differenzierungskriterium findet sich im Abstraktionsniveau des Endergebnisses, auf welches beide mittels ihres körperlichen Einsatzes abzielen: Für den Arbeiter besteht es in einem konkreten Produkt, an dessen Entstehung er zumindest mitgewirkt hat, welches über einen mehr oder minder langen Zeitraum existent ist und welchem unmittelbarer gesellschaftlicher Nutzen zugeschrieben wird; die erarbeiteten "Produkte" Sporttreibender sind dagegen abstrakter Art, erreichen allenfalls durch mediale Fixierung Reproduzierbarkeit (und damit Bestand) und besitzen, wenn überhaupt, lediglich mittelbar gesellschaftlichen Nutzen - Merkmale, die den Profisport eher mit künstlerischen Aktivitäten vergleichbar erscheinen lassen als mit denen von Arbeitern.

Sowohl vom Arbeiter als auch vom Künstler unterscheidet den Spitzensportler das im Zentrum seiner Aktivitäten stehende Wettbewerbsstreben, das explizit seinen Handlungen Sinn verleiht (vgl.hz.z.B. das Motto Olympischer Spiele: 'citius - altius - fortius'). Selbst wenn man Arbeitern oder Künstlern konzidiert, zeitweilig Konkurrenzsituationen ausgesetzt zu sein, so dominiert der Leistungsvergleich doch nicht als Hauptmotiv ihrer beruflichen Tätigkeiten.

Konsequenz dieser unterschiedlich motivierten Aktivitäten des Sportlers einerseits und des Arbeiters andererseits sind gegenläufige Tendenzen bezüglich des Grades an physischem Einsatz: Mit Fortschreiten der industriellen Entwicklung sind die ökonomischen Bestrebungen darauf gerichtet, den Einsatz menschlicher Körperkraft, also des Arbeiters, zu minimieren; im Gegensatz hierzu steht das Ausloten physischer Leistungsfähigkeit, welches im professionellen Spitzensport betrieben wird. Für den einzelnen Sportler werden dabei die Grenzen des ohne gesundheitliche Schädigungen Ertragbaren oft genug überschritten.

Man könnte einwenden, daß auch innerhalb einiger Sportarten / -disziplinen (Motorsport, Skisport, Stabhochsprung etc.) das verwandte technische Material eine über die Qualität des sportlichen Endergebnisses entscheidende Bedeutung erlangt. Doch auch dort vermit-

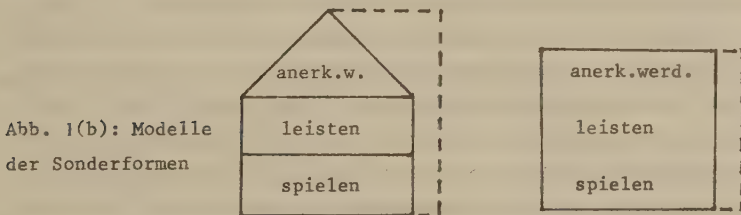
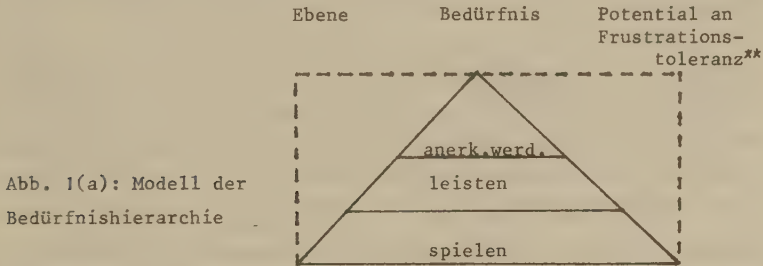
telt nur d e r "Aktive" jene sporttypische Faszination, dessen individuelle physische Leistung trotz der Unterstützung durch technische Hilfsmittel erkennbar bleibt. Ist dies nicht der Fall, so werden die Grenzen des Sportlichen verlassen. Der Verbleib in diesen Grenzen bewahrt ihm dagegen die Möglichkeit zur Identifikation mit seinem "Produkt" - ein Faktum mehr, welches ihn vom Arbeiter unterscheidet.

Auf dem Hintergrund der hier diskutierten Differenzierung zwischen professionellem Sportler und körperlich Arbeitendem wird nun auch die unterschiedliche gesellschaftliche Bewertung beider Berufsgruppen verständlich. Erstaunlicherweise geht die zumeist höhere soziale Einstufung des Sportlers jedoch zuweilen einher mit einer gewissen Geringschätzung dessen, was er betreibt; dies führt dazu, daß auch der hinter dem sportlichen Ergebnis stehenden Höchstleistung ein Anspruch auf Ernsthaftigkeit abgesprochen wird. Gründe für diese Diskrepanz dürften zum einen in dem oben bereits angesprochenen Mangel des Produktes 'sportliche Leistung' an unmittelbarem gesellschaftlichen Nutzen liegen, zum anderen an der historisch und inhaltlich bedingten Affinität des Sportes zum Spiel (vgl. Kapitel 3).

Der kurze Abriß zum Nachweis unterschiedlicher Elemente in den Tätigkeitsfeldern von berufsmäßig betriebenen Sport bzw. Arbeit soll damit abgeschlossen sein. Er erhebt nicht den Anspruch auf Vollständigkeit oder detaillierte Auseinandersetzung mit der Problematik. Indessen läßt sich mittels der dargelegten Differenzierungskriterien immerhin begründen, warum sich auch der Profisportler immer noch als Sportler und nicht als Arbeiter begreift bzw. umgekehrt.

Das Grundmodell:

Die Entwicklung der Bedürfnisse 'spielen', 'leisten', 'anerkannt werden' entspricht der oben diskutierten Entwicklung zur Spielerpersönlichkeit, bei welcher die Motive* 'leisten' und 'anerkannt werden' auf dem grundlegenden Motiv 'spielen' aufbauen. Diese Reihenfolge kommt einer Hierarchie dann gleich, wenn das Unbefriedigtbleiben der einzelnen Bedürfnisse zu unterschiedlichen Ausprägungen an subjektiv erlebter Frustration führt (i.S.v. Frustrationserlebnis, s. SELG 1973, S. 14). Fehlt dieses Merkmal, so liegt eine der dargestellten Sonderformen vor:



*Die Begriffe 'Bedürfnis' und 'Motiv' werden in Anlehnung an KROEBER-RIEL (1975, S. 64) synonym verwandt

**z.Begriff vgl. RÖTHIG (1973)

Abgrenzung des Bedürfniskonzeptes gegenüber der Motivhierarchie von MASLOW: *

Insbesondere im Zusammenhang mit Untersuchungen zur Arbeitszufriedenheit wurden mehrfach Theorien über die hierarchische Organisation von Motivstrukturen konzipiert. Die bekannteste unter ihnen stellt zweifellos MASLOWS Theorie der fünfstufigen Motivrangfolge dar (1943, 1954).

MASLOWS zentrale Annahme lautet, daß höherrangige Bedürfnisse erst nach Befriedigung der hierarchisch tieferstehenden für das Individuum verhaltensrelevant werden. Jedoch konnte der empirische Beweis für die Richtigkeit dieser Behauptung bislang nicht erbracht werden (s.hz. die Diskussion bei WISWEDE 1973, S. 114 ff.; einen Überblick über modifizierte Ansätze liefern u.a. RÜTTINGER, ROSENSTIEL, MOLT 1974, S. 92 ff.).

Im Falle des vorliegenden Modells wird auf MASLOWS umstrittene Annahme daher gänzlich verzichtet - zumal eine logische Notwendigkeit für ihre Beibehaltung nicht besteht. Einziges Kriterium für die Zuordnung der Motive zu den einzelnen Hierarchieebenen dieses Modells ist die subjektive Bedeutsamkeit der Bedürfnisse für den Sportler.

Somit stellt die oben aufgeführte Rangfolge ('spielen', 'leisten', 'anerkannt werden') lediglich eine mögliche Kombination der Motive dar. Allerdings kommt ihr insofern besonderes Gewicht zu, als sie der Motivgenese im Verlauf der Entwicklung zur Spielerpersönlichkeit entspricht (s.o.). Im Folgenden wird sie deshalb als (quasi "natürliche") Grundhierarchie (GH) bezeichnet. Die Bedürfniskonstellation dieser Grundhierarchie ist potentiell Modifikationen aufgrund von Umfeldeinflüssen unterworfen; hierbei sind die Modifikationen definiert als (durch den Spieler vorgenommene) Bedeutsamkeitsveränderungen der Motive in ihrer Relation zueinander.

* Auf eine Überprüfung eventueller inhaltlicher Parallelen wird verzichtet, da aus diesem Vorgehen keine wesentlichen Erkenntnisse erwartet werden

Die Annahme eines solchen dynamischen Hierarchiemodells ist mit der gleichzeitigen Annahme einer fixierten Befriedigungshierarchie wie bei MASLOW unvereinbar. Dennoch besteht zumindest für die angesprochene Grundhierarchie eine Befriedigungspräferenz: Ihre Bedürfnisse werden alle durch den Vollzug derselben Handlung, nämlich durch 'spielen', entweder befriedigt oder es wird durch 'spielen' die Voraussetzung für ihre Befriedigung geschaffen. Abweichungen hiervon finden sich erst bei den unten erläuterten Kompensationsvorgängen. In der Grundhierarchie bedeutet das Vorenthalten sozialer Anerkennung Frustration nur dieses einen Bedürfnisses; hindert man dagegen einen Spieler daran, seinen Sport wettkampfmäßig auszuüben, so führt dies neben der Nichtbefriedigung des Bedürfnisses nach Leistung auch zur Minderung seiner sozialen Anerkennung; kommt der Spieler nichteinmal zum Spieleinsatz, so kann keines der drei Bedürfnisse auf direktem Weg befriedigt werden (zur indirekten Befriedigungsmöglichkeit s.u.). Im Falle der Nichtbefriedigung erhöht sich folglich bei steigender Bedeutsamkeit der Motive die dem Athleten abverlangte Frustrationstoleranz.

Auf die derzeitige sportwissenschaftliche Diskussion dieses Themenkomplexes soll hier nur am Rande hingewiesen werden, da sie für das aufgestellte theoretische Konzept über den allgemeinpsychologischen Hintergrund hinaus kaum einen weiterführenden Beitrag zu leisten vermag. - Dennoch soll an dieser Stelle insbesondere auf die handlungspsychologisch orientierten Konzepte der Beanspruchung verwiesen werden, wie sie z.B. - unter Berücksichtigung (leistungs-) motivationaler Prozesse - von NITSCH, UDRIS und ULICH (1971/1972), ALLMER (1973), NITSCH und ALLMER (1974) sowie NITSCH und UDRIS (1976) vertreten werden.

4.2 Befriedigungsmöglichkeiten der Bedürfnisse im sozialen Feld

Folgende Möglichkeiten stehen den Gruppenmitgliedern zur Befriedigung der drei definierten Bedürfnisse zur Verfügung:

4.2.1 Direkte Form

Spielen (B1):

Der Spieleinsatz im Wettspiel stellt für einen Spieler des Leistungsbasketballs die einzige Möglichkeit dar, sein Bedürfnis 1 (spielen) direkt zu befriedigen. Innerhalb des Trainings erhält er dazu kaum Gelegenheit, da Training im allgemeinen unter dem Aspekt der Leistungssteigerung stattfindet und folglich hier das Spielen entsprechenden Zwängen unterworfen ist.

In Punktespielen bestehen diese Zwänge nur bedingt, (z.B. aufgrund von taktischen Anweisungen): das Ausmaß bestimmt der Trainer. Doch bleibt dem Spieler durch die relativ unberechenbare Komponente 'Gegner' ein mehr oder weniger großer Freiraum zur Entwicklung der eigenen Handlungsintentionen erhalten. Freies Improvisieren wird er sich allerdings nur bei großer spielerischer Überlegenheit (seiner Person und/oder seines Teams) leisten können - andernfalls muß er mit negativen Sanktionen rechnen. Jedoch setzt auch das 'free play' unter solchen Bedingungen das Einverständnis der Trainer voraus (die Verweigerung seines Einverständnisses zum freien Spiel kann der Trainer z.B. mit dem Hinweis auf bevorstehende "schwierige Gegner" begründen: das Spiel gegen den "leichten" Gegner dient dann als Vorbereitung und läuft unter trainingsähnlichen Bedingungen ab - der Unterschied dieses Punktespiels zum üblichen Trainingsspiel besteht dann nur noch darin, daß der Spielgewinn oberste Maxime bleiben muß).

Aus der Gesamtkonstellation läßt sich das scheinbare Paradoxon erklären, daß ein Spieler eine gute Leistung bietet, indem er die an ihn gestellten Anforderungen voll erfüllt, ohne dabei gleichzeitig sein Bedürfnis zu spielen befriedigen zu können. - Zwei Gründe sind dafür verantwortlich: 1. sein Spieleinsatz erscheint ihm zu kurz und / oder 2. seine Handlungsfreiheit wurde zu stark eingeschränkt

(z.B. durch permanentes Systemspiel, "Wasserträgerfunktionen" o.ä.).

Die Befriedigung von B1 ist demnach abhängig von (a) der Dauer der Spieleinsatzzeit und (b) der Weite des Handlungsspielraumes.

Leisten (B2):

Die Befriedigung der Ebene 2 der GH (B2 = leisten) erfolgt durch das Erreichen des von der individuellen Leistungsmotivation abhängigen Anspruchsniveaus (AN).

Das AN ist definiert in den vom Spieler internalisierten sportart-spezifischen Zielen und Subzielen (vgl. hz. Kapitel 2.4) bzw. den sie ermöglichenden individuellen Einzelleistungen. Ein feedback über den jeweils erreichten Grad der Annäherung an dieses Niveau erhält der Spieler durch die Konsequenzen, welche auf seine Handlungen, Aktionen folgen. (z.B. Korberfolg, Spielgewinn etc.).

Die vom Spieler an sich selbst gestellten Leistungsanforderungen müssen nicht notwendigerweise mit denen identisch sein, die das soziale Feld an ihn heranträgt. Diskrepanzen hinsichtlich des Niveaus treten sowohl in Richtung einer Über- als auch einer Unterforderung durch eine der beiden Seiten (Spieler - Gruppe - Trainer / Umfeld) auf.

Anerkannt werden (B3):

Die Anerkennung der Leistungen des Spielers durch Gruppe, Trainer, Umfeld bewirkt eine Befriedigung seines Bedürfnisses nach Anerkennung. Sie erfolgt auf emotionaler und / oder materieller Basis.

Die materielle Anerkennung wird in Form von Betreuung, Leistungsprämien, regelmäßigen Zuwendungen, Vergünstigungen (z.B. bei der Besorgung von Sportartikeln), Arbeitsplatzbeschaffungen oder Gehältern (Profitum) gewährt. Sie folgt ökonomischen Gesetzmäßigkeiten insofern, als sie sich an den von Trainer / Gruppe abgegebenen angeblich objektiven Leistungsbewertungen orientiert (vgl. Kapitel 2.4).

Aufgrund der zeitlichen und räumlichen Bedingungen setzt diese Form der Anerkennung beim Spieler ein relativ hohes Abstraktionsniveau

bzw. eine hohe Leistungsmotivation (LM) voraus, denn: Zeitlich erfolgt sie meist Tage, Wochen oder gar Monate nach erbrachter Leistung; der räumliche Aspekt beinhaltet diese Diskrepanz in bezug auf die soziale Distanz (definiert durch die Häufigkeit der Interaktionen mit den Spielern), denn der für die materielle Anerkennung zuständige Personenkreis ist außerhalb der Gruppe im mehr oder minder entfernten Umfeld angesiedelt (Betreuer, Funktionäre, vereinsunabhängige Mäzene usw.).

Für emotionale Anerkennung sorgen in erster Linie Mannschaftsmitglieder und Trainer. Das Umfeld garantiert auf dieser Basis allenfalls einen gewissen Status, indem es dem Spieler in der Öffentlichkeit beispielsweise besondere Aufmerksamkeit zollt, ihn bevorzugt behandelt o.ä. (vgl. a. Kpt.2.4).

Im Unterschied zu der beschriebenen materiellen Anerkennung erfolgt diese Art der Zuwendung sowohl räumlich als auch zeitlich unmittelbarer (z.B. kann ein Trainerlob s o f o r t auf eine gelungene Spielaktion folgen). Ein weiteres spezifisches Kriterium der emotionalen Anerkennung besteht darin, daß sie sich nicht nur auf den Zeitraum des Wettkampfes erstreckt, sondern darüberhinaus auch während der wesentlich mehr Stunden umfassenden Trainingsperioden gewährt werden kann.

4.2.2 Indirekte Formen

Bei den oben dargestellten Möglichkeiten der Bedürfnissbefriedigung handelt es sich um die normalerweise anzutreffenden direkten Formen. Für alle drei Bedürfnisse lassen sich jedoch noch weitere Befriedigungsmöglichkeiten nachweisen, die mehr indirekten Charakter besitzen. Sie bewirken allerdings nur eine unzureichende Befriedigung, da ihr Ersatzcharakter jederzeit deutlich bleibt. Sie treten demnach auch nur im Zusammenhang mit erfolgter Kompensationen (s.u.) auf.

Spielen:

Indirekte Befriedigung verschaffen Verhaltensweisen, die zum Spielen unter Fortfall der Wettkampfbedingungen führen - also beispielsweise Spiele vor oder nach dem Training mit befreundeten Gruppenmitgliedern (beim Spiel mit emotional abgelehnten Personen erhält der Wettkampfgedanke wegen der bestehenden Konkurrenzsituation wieder eine dominierende Rolle).

Leisten:

Die selbst gesteckten Ziele werden nicht mehr im Wettkampf, sondern in der Trainingssituation realisiert (z.B. richten sich die Hauptbestrebungen darauf, beim Wurftraining bessere Ergebnisse zu erzielen als der oder die konkurrierenden Mitspieler).

Anerkannt werden:

Den Spieler befriedigt Anerkennung, die er aufgrund einer früher einmal erbrachten Leistung heute noch erhält (z.B. attribuiert das Umfeld dem Spieler Leistungsfähigkeit und anerkennt ihn bereits wegen seiner Zugehörigkeit zur Mannschaft).

4.3 Möglichkeiten der Beendigung eines Frustrationszustandes

Treten beim Spieler Frustrationserlebnisse als Folge ausbleibender Befriedigung der beschriebenen Bedürfnisse auf, so tendiert er dazu, diesen "unlustvollen" Zustand zu beenden.

Zu diesem Zweck kann er je nach gegebener Situation unterschiedliche Verhaltensweisen einsetzen. Grundsätzlich lassen sich drei Hauptgruppen unterscheiden: Formen (1) der planmäßigen Aktivität (Gespräche mit Trainer, Mitspielern oder gesteigerter Trainingseinsatz etc.), (2) der Kompensation (durch Uminterpretieren der Situation und der eigenen Bedürfnisse) und (3) des 'aus dem Felde Gehens' (aktiv die Mannschaft verlassen oder passiv - z.B. provoziert der Spieler durch mangelnden Trainingseinsatz den Trainer und wird von diesem deshalb aus dem Team ausgeschlossen).

Während Verhaltensgruppe (1) auf die Veränderung der Situation abzielt, paßt sich bei (2) das Individuum den bestehenden Verhältnissen an; in Gruppe (3) dagegen erfolgt seine Trennung von der frustrierenden Umgebung.

Die einzige echte Lösung hinsichtlich der Beendigung des Frustrationszustandes stellen Verhaltensweisen aus Gruppe (1), die planmäßigen Aktivitäten, dar. Sie sind jedoch dadurch gekennzeichnet, daß sie nur relativ geringe Aussichten auf Erfolg besitzen; die hierarchische Struktur des Feldes toleriert derartige Bestrebungen meist nur bei den hochplazierten Spielern, den Leistungsträgern - deren Bedürfnisse werden aber nur selten n i c h t befriedigt; d.h. folglich, daß lediglich diejenigen Personen diese Verhaltensweisen sinnvoll einsetzen können, die kaum Bedarf daran haben.

Auf die komplexen Vorgänge, die als Kompensationen bezeichnet wurden (Gruppe 2), soll im folgenden Kapitel detailliert eingegangen werden. Allgemein gilt jedoch: Sie unterscheiden sich von den Verhaltensweisen der anderen beiden Gruppen dadurch, daß sie keinerlei direkten Einfluß auf die übrigen Beteiligten ausüben müssen (Aktivitäten sollen dagegen Änderungen z.B. von Trainereinstellungen bewirken / das Verlassen des Teams hat die Suche

nach einem neuen Spieler zur Folge etc.).

Verhaltensweisen aus Gruppe (3) werden in der Regel erst im Endstadium des Entwicklungsprozesses eingesetzt und sind mit hohen Verlusten emotionaler und / oder materieller Art verbunden. Nur in Ausnahmefällen sind diese Verluste (Kosten) gering im Verhältnis zum erwarteten Nutzen. Ein Spieler durchläuft aus diesem Grund zuerst Stadien mit Verhaltensweisen aus den Gruppen (1) und (2) bevor er schließlich (letzte) Konsequenzen zieht.

4.4 Umstrukturierung der Grundhierarchie als Kompensationsvorgang

Ist es dem Spieler nicht möglich, den frustrierenden Zustand durch persönliche Aktivitäten (s.o. Gruppe 1) zu beenden und scheut er es, sich von der Mannschaft zu trennen, so bleibt ihm die Möglichkeit, seine Situation umzuinterpretieren und damit für sich subjektiv erträglicher zu gestalten. Eine solche Kompensation bietet dem Einzelnen Gelegenheit, sich den gegebenen Umständen anzupassen - allerdings um den Preis einer echten Lösung.

Für FESTINGER (1957) stellt ein derartiges Uminterpretieren den Versuch dar, "kognitive Dissonanz" zu reduzieren. Die die Auftretenswahrscheinlichkeit der Dissonanz erhöhende Anfangsbedingung ist hier die vom Spieler getroffene (Handlungs-) Entscheidung, die Gruppenmitgliedschaft zu erwerben. Da der Eintritt in die Mannschaft zum ersten freiwillig vorgenommen wurde und zweitens mit einem gewissen Grad an Verbindlichkeit behaftet ist (beim Austritt muß jeder Spieler z.B. mit einer einjährigen Sperre rechnen), sind die beiden von BREHM und COHEN (1962) als notwendig ausgewiesenen Zusatzbedingungen 'commitment' (Selbstverpflichtung) und 'volition' (Freiwilligkeit) ebenfalls gegeben. Verstärkt wird die Dissonanz durch einen als 'effort-justification' (ungefähr übersetzbar mit: Aufwandsausgleich) bezeichneten Faktor (s.hz. ARONSON 1961 sowie YARYAN u. FESTINGER 1961), da auch der frustrierte Spieler gezwungen ist, sich im Training extrem hohen Belastungen auszusetzen; mit Training und Spiel verbunden ist darüberhinaus ein Zeitaufwand, der den Verzicht auf nahezu alle anderen (Freizeit-) Aktivitäten bedingt. Benachteiligungen im Rahmen der beruflichen Entwicklung oder des Ausbildungsprozesses treten oft als Folge jener physischen und zeitlichen "Anstrengungen" auf.*

Der Mechanismus, der im Falle der Uminterpretation einsetzt, beruht

*An dieser Stelle sei darauf hingewiesen, daß die von FESTINGER und anderen Autoren durchgeführten Untersuchungen in Laborsituationen stattfanden und (a) einen kürzeren Zeitraum sowie (b) eine geringere Anzahl Variablen umfaßten als die hier vorzustellende Untersuchung.

auf der Umstrukturierung der Grundhierarchie (GH): ein vormals weniger starkes Bedürfnis wird in den Vordergrund, d.h. auf eine gewichtigere Ebene gestellt und dominiert auf Kosten eines vorher höherrangigen. Folgende 5 Varianten (V1 bis V5) der GH sind durch Permutation realisierbar:

Ebene	GH	V1*	V2	V3	V4	V5
(3)	anerk.w.	s	l	l	a	s
	B3	B1	B2	B2	B3	B1
(2)	leisten	a	s	a	s	l
	B2	B3	B1	B3	B1	B2
(1)	spielen	l	a	s	l	a
	B1	B2	B3	B1	B2	B3

* = Leistungssport-GH (GH_{LS}), s. Text

Abb. 2: Permutationsmodell

Unterstützung erfährt die Umstrukturierung durch das soziale Feld (Trainer / Mannschaft / Umfeld). Dabei werden mit Hilfe von positiver, negativer Verstärkung / (negativer) Sanktionierung bestimmte Formen des Umstrukturierungsprozesses unterstützt und die Ausbildung anderer Variationen erschwert.

Unterstützung erfährt v.a. die Verschiebung des Bedürfnisses nach Leistung von Ebene 2 auf Ebene 1 (s.V1 u. V4): Leistung bzw. Spielerfolg gelten als das 'non plus ultra', dem sich alle übrigen Interessen, Bedürfnisse unterzuordnen haben; insbesondere das Bedürfnis 1, der Wunsch, möglichst lange und möglichst uneingeschränkt zu spielen, dessen Befriedigung vordergründig gesehen keinen Einfluß auf die Mannschaftsleistung ausübt, hat in seiner Bedeutung für den Spieler zurückzutreten.

Aus diesem Grund stellt V1 im Hinblick auf die Befriedigungsmöglichkeiten eine für den Leistungssportler ideale Bedürfnishierarchie dar ($= GH_{LS}$).

Erschwert wird die Ausbildung all solcher Variationen, die eine geringere Gewichtung des Bedürfnisses 2 (Leistung erbringen) beinhalten als dies bei V1 der Fall ist.

Das Umstrukturieren der Grundhierarchie (Kompensationsvorgang) dient also als Mittel zur Frustrationsreduktion oder -vermeidung, welche über eine Anpassung der Bedürfnisse an Befriedigungsmöglichkeiten im sozialen Feld erreicht wird.

Die Bestandsfähigkeit einer erworbenen Hierarchieform ist abhängig von der Intensität der absolvierten Kompensationen (s. folgendes Kapitel).

4.5 Ein mathematischer Versuch zur Berechnung der Stärke der Kompensationen

Bei der nachfolgenden Berechnung der Stärke von Kompensationen handelt es sich um den wahrscheinlich allzu "mathematischen" Versuch einer quantifizierenden Formalisierung des Umstrukturierungsprozesses. Die (in diesem Zusammenhang erstmalige) Vorgehensweise wird mit dem Hinweis auf fehlende Bezugsmöglichkeiten gerechtfertigt und erhebt nicht den Anspruch einer optimalen Quantifizierung der relevanten Faktoren. In Ermangelung konkreterer Anhaltspunkte wurde auf die Grundrechenarten zurückgegriffen - eine Maßnahme ähnlich derjenigen, die sich beispielsweise bei HEIDER (1958), JONES u. DAVIS (1965) und KELLEY (1967,1972,1973) findet.* Die Stärke einer Kompensation (S_K) wird definiert als das Produkt aus der Summe der Entfernungen aller Bedürfnisse von ihrem Platz in der GH (E_{GH}) und der Zahl der Veränderungen (V): $S_K = E_{GH} \times V$.

a) Bezugspunkt GH

<u>Variations-</u> <u>typ</u>	<u>Summe der Ent-</u> <u>fernungen</u>	<u>Anzahl der Ver-</u> <u>änderungen</u>	<u>Stärke</u> <u>der K.</u>
V1	: $2 + 1 + 1 = \underline{4}$	x <u>3</u>	= <u><u>12</u></u>
V2	: $1 + 1 + 2 = \underline{4}$	x <u>3</u>	= <u><u>12</u></u>
V3	: $1 + 1 + 0 = \underline{2}$	x <u>2</u>	= <u><u>4</u></u>
V4	: $0 + 1 + 1 = \underline{2}$	x <u>2</u>	= <u><u>4</u></u>
V5	: $2 + 0 + 2 = \underline{4}$	x <u>2</u>	= <u><u>8</u></u>
GH			= <u><u>0</u></u>

* Das Problem der meßtheoretischen Fragwürdigkeit bleibt selbstverständlich bestehen.

b) Bezugspunkt V1 (= GH_{LS})

<u>Variations-</u> <u>typ</u>	<u>Summe der Ent-</u> <u>fernungen</u>		<u>Anzahl der Ver-</u> <u>änderungen</u>	<u>Stärke</u> <u>der K.</u>
GH :	: 1 + 1 + 2 = <u>4</u>	x	<u>3</u>	= <u><u>12</u></u>
V2	: 2 + 1 + 1 = <u>4</u>	x	<u>3</u>	= <u><u>12</u></u>
V3	: 2 + 0 + 2 = <u>4</u>	x	<u>2</u>	= <u><u>8</u></u>
V4	: 1 + 1 + 0 = <u>2</u>	x	<u>2</u>	= <u><u>4</u></u>
V5	: 0 + 1 + 1 = <u>2</u>	x	<u>2</u>	= <u><u>4</u></u>

Da die V1 innerhalb des beschriebenen Umfeldes die für den Leistungssportler optimale Variationsform darstellt, andererseits die GH seinen unsprünglichen Bedürfnissen am besten entspricht (s. Kapitel 4.1), ist davon auszugehen, daß sich diejenigen Kompensationen als die problematischsten erweisen, die sich am weitesten von beiden Bezugspunkten entfernen - also sowohl von der unsprünglichen Grundhierarchie als auch von der sozial erwünschten (GH_{LS}).

Diese kritischen Variationen lassen sich durch die Berechnung der durchschnittlichen Kompensationsstärken $\emptyset S_K$ ermitteln:

$\emptyset S_K$:	V2 = 12
	V3 = 6
	V4 = 4
	V5 = 6

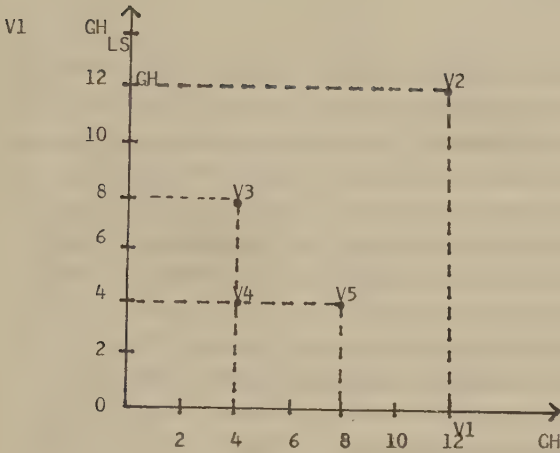


Abb. 3: Positionen der V2 bis V5
in Relation zur GH bzw. V1

Als im o.gen. Sinne äußerst problematisch muß demnach die Ausbildung der V2 gelten. Problematisch sind ferner V3 und V5. Starke Auseinandersetzungen mit dem beschriebenen Umfeld provoziert außerdem die Grundhierarchie. Demgegenüber ermöglicht die V4 eine optimale Kombination von Umfeldansprüchen (GH_{LS}) und individuellen(Grund-) Bedürfnissen (GH).

5 Das Variablenmodell

Nachdem nunmehr die Umfeldbedingungen der definierten Kleingruppe (s. Kapitel 2.1), ihr Handlungsgegenstand 'Spielen' (s. Kapitel 3) sowie die motivationale Komponente des im Leistungssport aktiven Basketballspielers (s. den "konzeptionellen Ansatz" in Kapitel 4) ausführlich diskutiert worden sind, soll im Folgenden der Stellenwert der Faktoren 'Motivationslage' und 'Spielzufriedenheit' im Gesamtprozeß von psychosozialen Einflüssen und Spilleistungen angegeben sowie ihre Erfassung und Gewichtung begründet werden. Darüberhinaus erfolgen Deskription und Integration der übrigen, ebenfalls als wirksam erachteten, jedoch bislang noch nicht vorgestellten Faktoren in diesem Gesamtprozeß. Unter den aufgeführten Faktoren wird differenziert nach solchen der Haupt- und denen der Nebenkategorie. Zur besseren Veranschaulichung werden sie abschließend in einem Modell präsentiert, welches abstrahierend die Verknüpfungen aller am Prozeß beteiligten Variablen deutlich machen soll.

Während zu den einzelnen genannten bzw. noch anzugebenden Faktoren / Variablen bereits eine Vielzahl von Arbeiten publiziert wurde (eine Auswahl s. in den jeweiligen Kapiteln), liegen zum Gesamtproblem noch keine Erfahrungswerte vor. Dies erscheint allerdings nicht weiter verwunderlich, da zur exakten Erfassung aller relevanten Faktoren die Durchführung einer als Longitudinalstudie angelegten Vollerhebung unerläßlich wäre. Da eine solche v.a. aus erhebungstechnischen Gründen kaum realisierbar ist, soll es Ziel dieser empirischen Untersuchung sein, zunächst einmal Erkenntnisgewinn versprechende Hinweise auf Zusammenhänge zwischen zweien oder mehreren der erfaßten Variablen zu erhalten (s.h.z.a. die Hypothesen S.71 ff). Sollten derartige Beziehungen hier nachgewiesen werden können, wäre es sinnvoll, sie später zum Gegenstand enger umgrenzter Nachfolgeuntersuchungen zu machen.

5.1 Begründung für die Erfassung der Hauptvariablen

"Sport ... spielt sich vorwiegend in sozialen Gruppen oder bei den Mannschaftsspielen sogar in Form sozialer Gruppen ab." "Mannschaften sind ... soziale Gruppen" (MARTIN 1973, S. 104).

Definiert man die Spieler eines Basketballteams als Mitglieder einer solchen sozialen Gruppe, als Klein- bzw. nach COOLEY (1956 a, S. 109 ff) als "face-to-face"-Gruppe, so ist bei der Analyse psychischer Prozesse den Wechselwirkungen zwischen Individuum und Gruppe Rechnung zu tragen: "Die nächste gesellschaftliche Umwelt eines Menschen ist die soziale Gruppe, zu der er gehört, mit der er in unmittelbaren Kontakt tritt und die selbstverständlich auch ihren Einfluß auf ihn ausübt" (LEONTJEW 1973, S. 286). Innerhalb von Leistungssportmannschaften erreichen solche wechselseitigen Beeinflussungen besondere Intensität, da die Gruppenmitglieder überdurchschnittlichen psychophysischen Belastungen ausgesetzt sind, der Ablauf gruppendynamischer Prozesse sich infolgedessen verstärkt (vgl. HAGEDORN 1974, S. 219 ff).

Auf die Interdependenz Spieler-Gruppe / Umfeld im Verlauf der Entwicklung einer von den Befriedigungsmöglichkeiten der Bedürfnisse im sozialen Feld abhängigen Motivhierarchie wurde bereits bei der Darlegung der sportspezifischen Motivgenese hingewiesen. Die hieraus resultierenden, differierenden Befriedigungsintensitäten führen zu unterschiedlichen Graden an Spielzufriedenheit. Unzufriedenheit* in diesem Bereich (bzw. deren Antizipation) initiiert Umstrukturierung des ausgebildeten Hierarchietyps, womit die Realisierung einer optimalen Abstimmung von individuellen Bedürfnissen, Umweltanforderungen und Befriedigungsmöglichkeiten angestrebt wird (vgl. Kapitel 4.4). Die Wahrnehmung aller diesbezüglich relevanten Umweltfaktoren ist Voraussetzung für die Beendigung (bzw. Vermeidung) des Frustrationszustandes mittels Hierarchieumwandlung.

Als relevant sind alle jene Faktoren anzusehen, welche eine (direkte) Bedürfnisbefriedigung ermöglichen resp. bedrohen. Sie stehen

*Zur Problematik der Ein- bzw. Zweidimensionalität des Begriffes s. VROOM (1967) bzw. HERZBERG u.a. (1959).

zu den Personen des definierten sozialen Feldes in engstem Bezug (vgl. Kapitel 4.2) und besitzen damit nach HOLZKAMP (1973, S. 141) "personale Gegenstandsbedeutung". Personale Gegenstandsbedeutung muß "als orientierungsrelevanter Aspekt der kooperativen Beziehungen zwischen Menschen betrachtet werden ... ". "In der interpersonalen Wahrnehmung sind demgemäß ... Bedeutungsmomente (aufzufassen), die durch die Konsistenz ihres Auftretens und Wiederauftretens 'Fertigkeiten' oder 'Fähigkeiten' des anderen repräsentieren ..." (S. 144). "Wieweit in einem bestimmten Einzelfall ein Mensch die personalen Bedeutungsmomente der 'Fertigkeiten', 'Fähigkeiten', 'Bedürfnisse', 'Eigenschaften' eines anderen adäquat wahrnimmt, das hängt von einer Vielzahl zusätzlicher Bedingungen ab, ..." (HOLZKAMP aaO, S. 145). Diejenigen "zusätzlichen Bedingungen", für die ein Einfluß auf den Motivations - / Wahrnehmungsprozeß der Untersuchungsgruppe prognostiziert wird, sind in den Zusatzvariablen (s.o. Variablen 4 bis 7) zusammengefaßt.

Die Wahrnehmung der für das individuelle Zufriedenheitsniveau 'relevanten Faktoren' ist demzufolge gleichbedeutend mit einer Wahrnehmung der 'relevanten Personen', d.h. derjenigen Personen, die die eigene Bedürfnisbefriedigung aufgrund ihrer personalen Bedeutungsmomente determinieren.

Unter diesem Aspekt potentiell relevant sind für den Spieler alle übrigen Mannschaftsmitglieder: Einerseits sind deren Anwesenheit und Leistungsfähigkeit Voraussetzung für seine persönliche, sportartspezifische Bedürfnisbefriedigung (z.B. könnte er seinen Mannschaftssport ohne ihre Mithilfe nicht bzw. nicht erfolgreich ausüben); andererseits schafft ihre Existenz eine seinen Status, ev. auch seine Gruppenzugehörigkeit und damit die persönliche Spielzufriedenheit gefährdende Konkurrenzsituation (vgl. Kapitel 2.3).

Trainer und Personen des Umfeldes besitzen zwar ebenfalls die Möglichkeit, modifizierend auf das Zufriedenheitsniveau einzuwirken (vgl. Kapitel 2.1), doch basiert auch deren Einflußnahme zu einem wesentlichen Teil auf der generellen Austauschbarkeit aller Gruppenmitglieder (u.a. durch bislang noch nicht zum Team gehörende Spieler). Selbst in den Fällen, in denen diese Austauschbarkeit eine unterge-

ordnete Rolle spielt, bleibt die außerhalb der Mannschaft gewährte spezifische Bedürfnisbefriedigung stets auf die Gruppe bezogen (so gelten die Mitspieler beispielsweise als Maßstab für die eigenen Ansprüche hinsichtlich des Erhalts sozialer Anerkennung) und wirkt auf die nahezu tägliche Auseinandersetzung (i.w.S.) des Spielers mit seiner Gruppe zurück.

Da sich die für das Zufriedenheitsniveau des Einzelnen 'relevanten Personen' demnach innerhalb seiner sozialen Gruppe befinden, besteht die erste Hauptfunktion seiner interpersonellen Wahrnehmung in der Selektion dieser bedeutsamen Mitspieler. Sie sind dadurch gekennzeichnet, daß sie (s.o.) entweder den Status des Perzeptors bedrohen (Spielpositions- und Leistungsrangkonkurrenten) oder dessen Zufriedenheitsniveau erhöhen können (durch effektives Zusammenspiel im Wettkampf, Gewährungen emotionaler Anerkennung etc.).

Hieraus leitet sich ab als zweite Hauptfunktion der interpersonellen Wahrnehmung die Perzeption der personalen Bedeutungsmomente v.a. der selektierten Mitspieler. Aufnahme und Verarbeitung der im Wahrnehmungsprozeß gewonnenen Informationen dienen der Beurteilung der betroffenen Mitspieler hinsichtlich ihrer für den Perzeptor subjektiv bedeutsamen Fähigkeiten, Eigenschaften, Verhaltensweisen usw.. Stabilisierung bzw. Modifikation seiner Motivhierarchie und seines Zufriedenheitsniveaus sind Folge der vom wahrnehmenden Spieler vorgenommenen Einschätzungen.

Die in der Forschung zur interpersonellen Urteilsbildung als zentral charakterisierten Dimensionen 'Leistungsfähigkeit' und 'Sympathie' (s.hz. JAHNKE 1975, S. 79ff) besitzen für die untersuchte Gruppe besondere Relevanz. Während sozio-ökonomische Analysen die Dimension 'Leistungsfähigkeit' schwerpunktmäßig der beruflichen, die Dimension 'Sympathie' dagegen der privaten Sphäre zuordnen (vgl.a. die Diskussion des resultierenden Spannungsverhältnisses bei HOLZKAMP aaO, S. 239 ff), scheint diese raumzeitliche Diskriminierung beider im Leistungssport aufgehoben. Insbesondere an Mitglieder von Sportspielgruppen wie die untersuchte werden Forderungen gerichtet, die nicht nur den Leistungserfolg, sondern auch den Verzicht auf sozial unerwünschte Emotionen, auf Antipathien untereinander implizieren

(vgl. z.b. Klischees wie: elf Freunde sollt ihr sein etc.; der Begriff 'fair play' weitet diesen Anspruch auf die Beziehung zum Wettkampfgegner aus). Einem solchen Sympathiepostulat muß für den Bereich des Leistungssports jeglicher Realitätsbezug abgesprochen werden. Vielmehr steht zu erwarten, daß auch bei Leistungssportgruppen schwerpunktmäßig eine Verlagerung der sympathiebedingten, d.h. "freiwilligen" Interaktionen in die Privatsphäre stattfindet. Gleichzeitig begünstigt solch mangelnde Toleranz gegenüber der Ambivalenz gruppendynamischer Prozesse die Verleugnung interindividueller Konflikte. Lösungsmöglichkeiten können kaum sinnvoll genutzt werden und provozieren intraindividuelle Spannungen.

Für solche situativ veränderlichen Spannungszustände des Spielers werden Modifikationen innerhalb seiner interpersonellen Wahrnehmungsprozesse prognostiziert, da aufgrund der oben diskutierten Wahrnehmungsfunktionen eine Orientierung seines Wahrnehmungsverhaltens an den - durch die personalen Bedeutungsmomente selektierter Gruppenmitglieder begrenzten - Befriedigungsmöglichkeiten hypostasiert werden kann.

Unter den personalen Bedeutungsmomenten der Gruppenmitglieder besitzt die individuelle Leistungsaktualisierung (wie in den Kapiteln 2.4 und 4.1 dargelegt) einen besonders hohen Stellenwert. Da zudem eine Erfassung aller Eigenschaften, Verhaltensweisen etc. an erhebungstechnischen Problemen hätte scheitern müssen, wurde im Rahmen der Untersuchung eine Beschränkung auf die genannte Variable für sinnvoll erachtet. Ihre relativ gute Operationalisierbarkeit erlaubt die Feststellung der Adäquatheit aller abgegebenen Beurteilungen.

Diese Adäquatheit läßt sich definieren als (fehlende) Abweichung der Wahrnehmungsurteile von ihrem "wahren" Wert in der offiziellen Spielstatistik.

Wahrnehmungsgenauigkeit stellt demzufolge ein Auswertungskriterium bezüglich des zu erfassenden Datenmaterials dar. Die Auswahl der übrigen Kriterien bestimmt sich in gleicher Weise aus den zuvor erörterten Funktionen der sportspezifischen interpersonellen Wahrnehmung. Es zählen folglich sowohl die individuelle Wahl der Wahrnehmungsrichtung als auch die jeweilige Orientierung an Wahrnehmungs-

ankern* dazu.

Daneben ist für den Nachweis eines Zusammenhangs zwischen Motivations- und Wahrnehmungsvariablen der Beleg ihrer situativen Bedingtheit erforderlich. Die situativ bedingten Veränderungen im Wahrnehmungsverhalten eines Spielers bedeuten Veränderungen innerhalb eines definierten Zeitraumes (hier: zehn Spieltage) und betreffen ein bis zehn Gruppenmitglieder (zehn im Falle von Selbstwahrnehmungen). Die Überprüfung erfolgt sinnvollerweise anhand des Kriteriums 'Wahrnehmungsgenauigkeit'. Für die genannten Veränderungen wird ein Zusammenhang mit Veränderungen im Spielzufriedenheitsniveau des wahrnehmenden Spielers prognostiziert. Über die Richtung eines solchen vermuteten Zusammenhangs (positiv oder negativ) wird dagegen keine Vorhersage getroffen, da ihre Ursachen als von anderen, hier nicht näher analysierten Persönlichkeitsfaktoren abhängig betrachtet werden.

Unter Berücksichtigung der Bedeutung des Leistungsmotivs für die Untersuchungsgruppe wird ein weiterer Zusammenhang angenommen zwischen den Veränderungen von Spielzufriedenheitsniveau und "objektiver" Leistungsaktualisierung. Sollte sich eine Abhängigkeit der einen von der anderen Variablen nachweisen lassen, müßte geprüft werden, ob möglicherweise ein direkter Zusammenhang zwischen der Leistungsaktualisierung eines Spielers und seinem Wahrnehmungsverhalten besteht. Es sei hier explizit darauf verwiesen, daß sich alle prognostizierten Modifikationen im Wahrnehmungsprozeß ausschließlich in dessen nichtautochthonem, d.h. verhaltensdeterminierten Anteil vollziehen (Differenzierung nach BRUNER u. POSTMAN 1949, S. 21 ff). Ihre Auftretenswahrscheinlichkeit erhöht sich, wenn die Möglichkeit einer Konfrontation der Wahrnehmungsurteile mit der Realität dem Spieler reduziert erscheint, so daß Korrekturen nicht zwangsläufig vorgenommen werden müssen. Dies trifft erstens auf minimale Schwankungen in den (Genauigkeits-) Abweichungen zu, aus deren (fixierter) Vielzahl eventuelle einseitige Tendenzen erst ablesbar sind; zweitens gilt dies für das unbewußte Ausrichten der eigenen Wahrnehmungsanteile an wenigen bestimmten Mitspielern.

* Begriff vgl. bei KAMINSKI (1964)

Der Anteil des Perzipierten, welcher der Konfrontation mit der Realität ausgesetzt bleibt, kann einer Modifikation aufgrund motivationaler Prozesse nicht unterworfen werden, ohne kognitive Dissonanz zu erzeugen. Als Beispiel sei ein Spieler angeführt, dessen von ihm selbst als vergleichsweise leistungsschwach eingestufte Positionskonkurrent erstmalig eine überragende Spielleistung bietet. Die durch diese beiden Kognitionen (Leistungsschwäche vs. hohe Spielleistung) entstandene Dissonanz läßt sich durch eine zur überdauernden (hier: Leistungs-) Einschätzung konsonante Kausalattribution reduzieren (z.B. durch die Begründung: "Er hat zwar gute Aktionen gezeigt - aber nur, weil sein Gegenspieler heute schwach spielte"). Das bedeutet, daß der betreffenden Leistung Ursachen zugeschrieben werden, die ihre Wiederholung als unwahrscheinlich darstellen und die damit die überdauernde Leistungseinschätzung nicht länger gefährdet (vgl. hz.a. LAUCKENS 'Naive Verhaltenstheorie', die allerdings den Aspekt der kognitiven Dissonanz nicht miteinbezieht; LAUCKEN 1974).

Für Kausalattributionen zu wahrgenommenen Spielleistungen wird folglich - ebenso wie für die unbewußten Modifikationen im Wahrnehmungsverhalten (s.o.) - motivationale Bedingtheit angenommen. Eine systematische Erfassung der Kausalattributionen verspricht demnach weitere Erkenntnisse über den zugrundeliegenden Motivations- / Wahrnehmungsprozeß.

5.2 Begründung für die Erfassung der Zusatzvariablen

Wie bereits im vorigen Kapitel dargelegt, werden die Zusatzvariablen als "zusätzliche Bedingungen" betrachtet, die die Adäquatheit der interpersonellen Wahrnehmungen durch die Gruppenmitglieder wesentlich mitbestimmen.

Zusatzvariable (4): Gruppensympathiestruktur

Die Bedeutung dieser Variablen wurde in Kapitel 5.1 betont. Es ist davon auszugehen, daß jenes konfliktverschärfende Sympathiepostulat die Beziehungen der Affektstruktur intensiviert, da das Gruppenmitglied infolge reduzierter Lösungsmöglichkeiten auf Spannungen verstärkt emotionell reagieren muß.

Interpretiert man ferner den Einfluß "individuelle(r) Eigenschaften als bedeutsame Determinante(n) der gegenseitigen Attraktivität" (SECORD u. BACKMAN 1976, S. 275), dann sind zumindest die emotional positiven Affektbeziehungen vorwiegend auf gruppenunabhängige Faktoren zurückzuführen und stehen für eine Spannungsreduzierung zur Verfügung (s.z.B. Solidarisierungsversuche bei Problemen mit dem Trainer, Cliquenbildungen etc.). Ein Zusammenhang zwischen gruppeninternen Faktoren (wie z.B. der Leistungshierarchie) und der Sympathiestruktur wird daher nicht erwartet. (Dies stünde im übrigen in Einklang mit folgender möglichen Erklärung für die Schwierigkeit, HOFSTÄTTERS nach BALESSchen Gruppenuntersuchungen konzipiertes "Divergenztheorem" (1971, S. 142 ff) zu bestätigen resp. zu falsifizieren : Da Sympathiebeziehungen stärker von individuellen als von Gruppenmerkmalen abhängig sind, ist ein Zusammenfallen oder Auseinanderklaffen der Rollen 'Beliebtheitsstar' und 'Tüchtigkeitsstar' ein Resultat der personellen Gruppenkonstellation; das Entfallen beider Rollen auf ein Mitglied stellt demnach eine unter mehreren anderen divergenten Möglichkeiten dar, so daß das Auftreten von Divergenz wahrscheinlicher ist. Steigt die Häufigkeit des Zusammenfallens beider Rollen, sollte das Selektionsverfahren für die Auswahl der Gruppenmitglieder überprüft werden . Zur Problematik der Konvergenz beider Rollen s. z.B. LÜSCHEN 1966.)

Der von THIBAUT u. KELLEY (1969) als attraktivitätsfördernd beurteilte Faktor 'Interaktionshäufigkeit' besitzt für die untersuchte Gruppe keine gleichartige Funktion: Die Zahl der gemeinsamen trainings - bzw. wettkampfbedingten (also quasi "erzwungenen") Interaktionen ist für alle Mitglieder nahezu gleich und insgesamt relativ konstant. Stattdessen dürfte die variable, außersportliche Interaktionsfrequenz umgekehrt eine Funktion der zwischen den Spielern bereits existierenden emotionalen Beziehungen darstellen. D.h. die auf die Privatsphäre entfallenden interpersonellen Kontakte besitzen voraussichtlich Indikatorfunktion in bezug auf die Qualität und Intensität der bestehenden Affektbeziehungen* (vgl.hz.a. die Annahme HOFSTÄTTERS: "Die Intensität des Kontakts (K) nimmt mit der zwischen den Gruppenmitgliedern bestehenden oder sich einstellenden Sympathie zu,... " HOFSTÄTTER 1973, S. 181). Da eine systematische Beobachtung der realen Privatkontakte aus erhebungstechnischen Gründen nicht durchführbar war, wurde versucht, die subjektiven Einschätzungen dieser Interaktionsfrequenzen mit einer entsprechenden Frageformulierung zu erfassen (s. Fragebogen im Anhang).

Zusatzvariable (5): (Spiel -) Positionskonkurrenz

Die Spielpositionen repräsentieren die formelle Gruppenstruktur der Mannschaft (vgl. HAGEDORN 1974, S. 180 ff).

Die Zahl der pro Position zur Verfügung stehenden Plätze und die Zuordnung der Spieler zu diesen orientiert sich an den in Kapitel 2.3 diskutierten Kriterien.

Eine potentielle Konkurrenzsituation als Folge der formellen Gruppenstruktur entsteht dann, wenn Spielern derselben Position unterschiedliche Spielanteile (Einsatzzeiten) zugebilligt werden. Zwar kann Konkurrenz auch bei gleichen Einsatzzeiten und / oder zwischen Spielern verschiedener Positionen auftreten, doch sind Situation und Ursachen

* Frequenzsteigerungen oder -senkungen stehen darüberhinaus wahrscheinlich in engem Zusammenhang mit kurzfristigen gruppendynamischen Prozessen, wobei die Interaktionen Ventilierungsfunktion erfüllen.

diffuser und für den Spieler weniger leicht analysierbar. Die Forderung, seinen Status zu modifizieren, ist durch ihn selbst dann kaum zu legitimieren, da sie mit hoher Wahrscheinlichkeit dem Anspruch nach sozialer Erwünschtheit zuwiderläuft (z.B. wird individueller Erfolg in Form einer hohen Trefferquote als Leistung zwar anerkannt, das Streben nach Erzielen einer höheren Punktzahl, als sie die Mitspieler aufweisen, aber gilt häufig als egoistisches und folglich unerwünschtes Motiv).

Voraussetzung für die Konkretisierung einer Positionskonkurrenz infolge divergierender Einsatzzeiten ist, daß die eigenen kürzeren / längeren Einsatzzeiten von den Betroffenen sowohl als ungerechtfertigte als auch reduzierbare Benachteiligungen / Bevorzugungen empfunden werden. Es ist naheliegend anzunehmen, daß der Spieler, welcher die negativen Konsequenzen (d.h. die relativ kürzeren Einsatzzeiten = Benachteiligungen) zu tragen hat, den stärkeren psychischen Belastungen ausgesetzt ist. -Unabdingbar für eine eventuelle Minderung der Belastung ist auch hier die Wahrnehmung derjenigen Faktoren, welche für eine Änderung der Situation (resp. deren Interpretation) bedeutsam werden könnten. Diese Aussage korrespondiert mit einigen Ergebnissen von Untersuchungen zur EQUITY-Theorie, welche eine Senkung der Wahrnehmungsschwelle für Ungerechtigkeit bei den benachteiligten (unterbezahlten) Versuchspersonen nachweisen (vgl. hz. ADAMS 1956, S. 290 ff u. CROTT et al. 1976, S. 150 ff). Der hier bevorzugte Erklärungsansatz, der das beschriebene Phänomen mit dem Wahrnehmungsverhalten der "unterprivilegierten" Versuchspersonen begründet (s.o.), widerspricht allerdings einer von den Autoren geäußerten Vermutung, derzufolge "selbstsüchtige Tendenzen" (Versuch der Nutzenmaximierung) der bevorzugten Versuchspersonen für deren höhere Wahrnehmungsschwelle verantwortlich sind.

Mindestens eine der drei folgenden Bedingungen muß vorliegen, damit ein Spieler seine Situation als ungerechtfertigt empfindet:

- (1) der benachteiligte (bevorzugte) Spieler attribuiert sich selbst eine zumindest (allenfalls) gleichwertige Leistungsfähigkeit und Leistungsaktualisierung wie seinen bevorzugten (benachteiligten) Konkurrenten

- (2) der benachteiligte Spieler interpretiert eine Diskrepanz zwischen eigenattribuierter Leistungsfähigkeit und seiner Leistungsaktualisierung als negative Konsequenz von Umfeldeinflüssen (v.a. durch den Trainer)
- (3) er attribuiert zwar seinen Konkurrenten eine höhere Leistungsfähigkeit als sich selbst, doch mangelt es ihm an Einsicht in die Notwendigkeit seiner Zurücksetzung (z.B. weil ihm der Spielgewinn durch die eigene Mannschaft bereits gesichert erscheint).

Als reduzierbar gilt einem Mannschaftsmitglied seine Benachteiligung (Bevorzugung) dann, wenn es annehmen kann, durch persönliche Leistungssteigerung (Leistungssteigerung seiner Konkurrenten) und / oder durch Manipulierung der vom personalen Umfeld abhängigen Konsequenzen (v.a. der relevanten Trainereinstellungen und - handlungen) seinen Status zu verbessern (zu verschlechtern). Ist stattdessen bereits eine formelle Festschreibung erfolgt (z.B. von Erster und Zweiter Fünf), dürfte Positionskonkurrenz (zwischen Angehörigen der Ersten und denen der Zweiten Fünf) kaum auftreten.

Zusatzvariable (6): fremdattribuierte Leistungsfähigkeit

Die Variable 'fremdattribuierte Leistungsfähigkeit' besitzt für jedes Mitglied der untersuchten Gruppe hinsichtlich seiner Gruppenzugehörigkeit existentielle Bedeutung (vgl. Kapitel 2.4) - sofern die Attribuierung von einer objektiv für den Spieler relevanten Person vorgenommen wird. Die genannte Variable unterscheidet sich von der realen Leistungsfähigkeit durch ihren potentiellen Mangel an Realitätsbezug: während reale Leistungsfähigkeit per definitionem ein Synonym für die objektiven (hier sportspezifischen) Fähigkeiten darstellt (unabhängig von den mit ihrer Feststellung verbundenen Operationalisierungsproblemen), sind den Attribuierungen von Leistungsfähigkeit grundsätzlich keine Grenzen gesetzt. Sie erhalten ihren Verbindlichkeitscharakter erst durch die mit ihrer Abgabe verbundenen Konsequenzen.

Zeichnet ein Trainer für die personelle Zusammensetzung seines Teams verantwortlich, so ist er derjenige, für den die Einschätzung der Spielerleistungsfähigkeiten den höchsten Grad an Verbindlichkeit er-

reicht: Seine realitätsgerechte Beurteilung ist Voraussetzung für die Definition der zu erreichenden individuellen Leistungsaktualisierungsniveaus und damit für die Bestimmung aller Gruppenziele. Diskrepanzen zwischen Zieldefinition und realisiertem Leistungsstandard sind nur dann durch gesteigerten Mitteleinsatz (v.a. Trainingsumfang und -intensität) behebbar, wenn die Ausgangsbasis (Fähigkeiten der Spieler) realistisch eingeschätzt wurde. Gelingt dies nicht, drohen dem Trainer (Spiel -) Erfolglosigkeit und als extremste Negativkonsequenz seine Entlassung. Aus diesem Grund besitzt die Variable 'fremdattribuierte Leistungsfähigkeit' auch für den zuschreibenden Trainer existentielle Bedeutung. Ein Bemühen um möglichst objektive Attribuierungen kann ihm folglich unterstellt werden.

Zusatzvariable (7): Diskrepanz zwischen Spiegelselbst- und eigenattribuierter Leistungsfähigkeit

Die beiden Komponenten dieser Variablen 'Spiegelselbst-Leistungsfähigkeit' resp. 'eigenattribuierte Leistungsfähigkeit' sind Bestandteil des kognitiven Selbstkonzeptes eines Spielers und betreffen die Legitimation seiner Gruppenzugehörigkeit (s.o.).

'Spiegelselbst-Leistungsfähigkeit' bezeichnet hierbei reflektierte Leistungsbeurteilung durch relevante andere und kann mitbestimmend wirken bei der Entwicklung des sportspezifischen Anteils des individuellen Selbstkonzeptes (die relevanten anderen werden somit zu 'signifikanten' anderen; vgl. SECORD u. BACKMAN aaO, S. 659).

Zusammenhänge zwischen einer solchen reflektierten Beurteilung (oder nach COOLEY 1956 b S. 183 ff) "looking-glass self") und der eigenen Selbstauffassung (hier: eigenattribuierte Leistungsfähigkeit) bzw. dem tatsächlichen Urteil des anderen wurden von verschiedenen Autoren nachgewiesen (einen Überblick über die betreffenden Arbeiten liefern SECORD u. BACKMAN aaO). Dennoch sind die reflektierten Fremd- mit den Selbsteinschätzungen nicht notwendigerweise deckungsgleich, da das "Selbst ... nicht allein eine Reflektion der Definitionen anderer Personen (ist), sondern eine schöpferische Synthese, die aus dem Interaktionsprozeß entsteht und auf Grund einschneidender neuer Erfahrungen immer wieder neu aufgebaut wird" (SECORD u. BACKMAN aaO,

S. 660).

Inkongruenz zwischen den beiden Komponenten der Variablen erhält für den Spieler dann Bedeutung, wenn die reflektierte Fremdeinschätzung eine geringere Bewertung der eigenen Leistungsfähigkeit ergibt als die Selbsteinschätzung. Eine solche angenommene Leistungsunterbewertung durch relevante Personen (v.a. durch den Trainer) bedroht innerhalb einer leistungsorientierten Kleingruppe wie der untersuchten Basketballmannschaft den subjektiv als angemessen betrachteten Status und damit gleichzeitig die beanspruchten Befriedigungsmöglichkeiten der sportartspezifischen Bedürfnisse (vgl. Kapitel 4.2).

Diskrepanzen zwischen Spiegelselbst- und eigenattribuierter Leistungsfähigkeit stellen folglich eine potentielle Quelle für Spielunzufriedenheiten dar und müssen deshalb im Rahmen der empirischen Erhebung miterfaßt werden.

5.3 Das Modell und seine Erläuterung

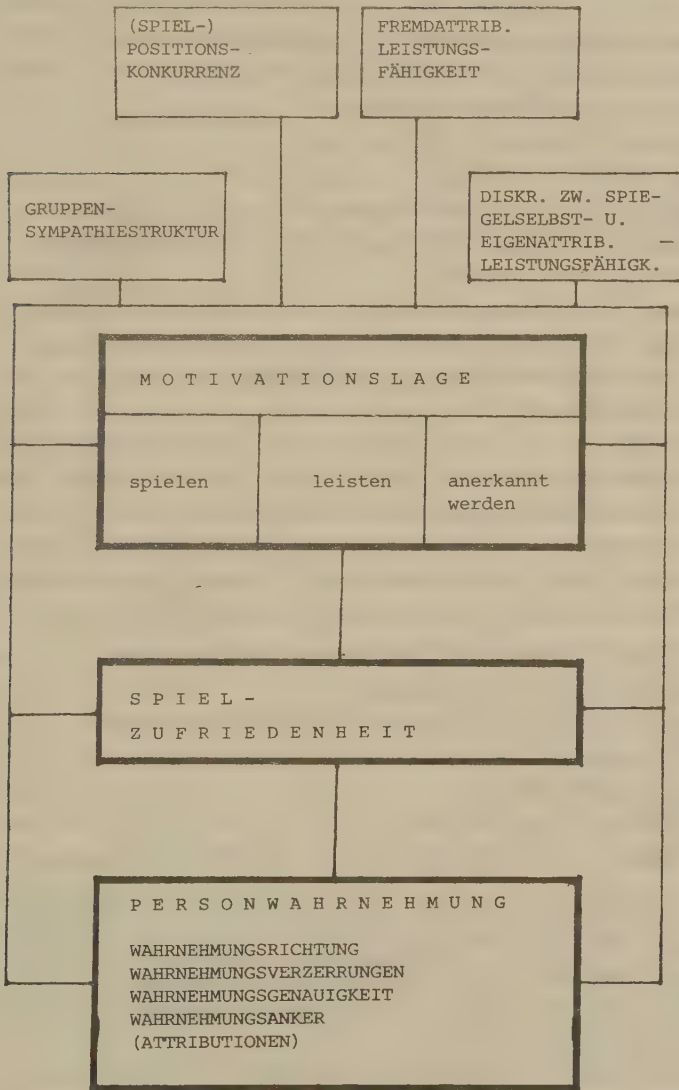


Abb. 4: Modell der Haupt- und Zusatzvariablen

Das vorgestellte Modell geht von einer sportspezifischen Motivationslage bei Mannschaftsspielern aus. Es wird angenommen, daß die Motivation zum sportlichen Handlungsvollzug aus dem Streben nach Befriedigung folgender Bedürfnisse resultiert:

1. (Basketball) spielen
2. im Spiel Leistung erbringen
3. im Zusammenhang mit dieser Leistung Anerkennung erhalten.

Das erreichte Zufriedenheitsniveau wird als Spielzufriedenheit bezeichnet und ist abhängig von

- (a) der Höhe der Zufriedenheit innerhalb der verschiedenen Bedürfnisbereiche
- (b) der jeweiligen Bedeutung, die der Sportler diesen einzelnen Bedürfnissen beimißt.

Dem individuellen und situativ veränderlichen Grad an Spielzufriedenheit wird ein modifizierender Einfluß auf die Personwahrnehmung, d.h. die Wahrnehmung der Gruppenmitglieder, zugeschrieben. Entsprechende Auswirkungen machen sich, so wird vermutet, in der Änderung von Aufmerksamkeitsrichtung und Wahrnehmungsgenauigkeit, der Benutzung von Wahrnehmungskankern sowie der Verwendung von Attributionen bemerkbar.

Ferner besteht die Vermutung, daß die vier Zusatzvariablen

4. fremdattribuierte Leistungsstärke
5. Diskrepanz zwischen Spiegelselbst- und eigenattribuierter Leistungsstärke
6. Gruppensympathiestruktur
7. (Spiel-) Positionskonkurrenz

als intervenierende Variablen in das Gesamtgeschehen eingreifen.

Neben der Erfassung dieser vier Zusatzvariablen hat die empirische Untersuchung die Erhebung der Daten zu den diskutierten drei Hauptvariablen zum Gegenstand, so daß die aufgestellten Hypothesen (s. nächstes Kapitel) anhand des Datenmaterials auf ihren Realitätsgehalt hin überprüft werden können.

Im Anschluß hieran erfolgt dann die Deskription des geplanten Untersuchungsverlaufes unter Einbeziehung der verwandten Erhebungsinstrumente.

6 Die Formulierung der Hypothesen

Wie aus der bisherigen theoretischen Diskussion hervorgeht, ist es Anliegen dieser empirischen Erhebung, eine Analyse der Beziehungen zwischen Motivationsvariablen einerseits sowie Wahrnehmungs- und Attributionsprozessen andererseits zu ermöglichen.

Hierbei wird von einer Abhängigkeit der vermuteten Beziehungen von definierten Zusatzvariablen ausgegangen, deren Definition sich aus dem leistungssportspezifischen Kontext und den typischen Merkmalen der untersuchten Kleingruppe herleitet (vgl. Modell S. 69).

Da einschlägige Voruntersuchungen zum Themenkomplex fehlen, Hinweise auf eine ökonomische und sinnvolle Hypothesenbildung somit nicht vorhanden sind, wurde eine Auswahl von Hypothesen auf der Basis von im theoretischen Gesamtkonzept begründeten Plausibilitätsüberlegungen formuliert.

Hiermit nicht erfaßte Auffälligkeiten des Datenmaterials werden an entsprechender Stelle hervorgehoben und einem Interpretationsversuch unterzogen; auch sie könnten möglichen Nachfolgeuntersuchungen zur Hypothesenbildung dienen.

Entsprechend der Komplexität der zu untersuchenden Geschehensabläufe nähert sich der Umfang der vorgenommenen Analysen dem einer Vollerhebung (vgl. Kapitel 5). Die resultierende Quantität des empirischen Materials wird daher zwangsläufig zu Lasten einer detaillierten Auswertung gehen. Da überdies die benutzten Erhebungsinstrumente (Fragebögen) erstmals eingesetzt sind (vgl. hz.a. die methodologische Diskussion in Kapitel 7), werden die zu erwartenden Ergebnisse keinesfalls mehr als einen ersten Einblick in die untersuchten Zusammenhänge liefern können.

Zur Strukturierung der demzufolge zahlreichen Hypothesen sollen zunächst fünf allgemeine Grundannahmen vorgegeben werden, in welchen übergreifend Zusammenhänge zwischen den diversen Verbindungsstellen des Modells (Haupt- und Zusatzvariablen) postuliert werden und aus denen sich anschließend die einzelnen Prüfungshypothesen ableiten lassen.

Diese Prüfungshypothesen werden schließlich in Nullhypothesen umformuliert und einer Kontrolle unterzogen.

1. INNERHALB DER UNTERSUCHUNGSGRUPPE TRETEN UNTERSCHIEDLICHE SPORTSPEZIFISCHE MOTIVATIONSLAGEN AUF.
 - 1.1. Innerhalb der Untersuchungsgruppe dominieren Motivhierarchietypen, die dem Bedürfnis nach Leistung Priorität einräumen (V1 / V4).
 - H₀₍₁₎ Innerhalb der Untersuchungsgruppe sind die 6 Motivhierarchietypen (ermittelt anhand des Fragebogens I) zufallsverteilt.
 - 1.2. Angehörige der Zweiten Fünf weisen seltener als die der Ersten Fünf Motivhierarchietypen auf, die dem Bedürfnis nach Leistung Priorität einräumen (V1 / V4).
 - H₀₍₂₎ Diejenigen fünf Spieler, welche innerhalb der Rangfolge nach durchschnittlichen Einsatzzeiten die Plätze (6) bis (10) belegen (=Zweite Fünf), weisen ebenso häufig die Hierarchietypen V1 / V4 auf wie die übrigen Spieler auf den Plätzen (1) bis (5) (= Erste Fünf).
 - 1.3. Unter den Spielern der Ersten Fünf dominiert derjenige Motivhierarchietypus, der die optimale Kombination von Umfeldanforderungen und individuellen Bedürfnissen repräsentiert (V4).
 - H₀₍₃₎ Unter den Spielern der Ersten Fünf tritt der Motivhierarchietypus V4 nicht häufiger auf als andere Hierarchietypen.
2. ES BESTEHT EIN ZUSAMMENHANG ZWISCHEN DER MOTIVATIONSLAGE EINES SPIELERS UND DEM NIVEAU SEINER INDIVIDUELLEN SPIEL-ZUFRIEDENHEIT (= MOTIVATIONSPROZESS).
 - 2.1. Gruppenmitglieder, die den Motivhierarchietypus V4 aufweisen, verfügen über durchschnittlich höhere Spielzufriedenheitsniveaus als die übrigen Spieler der Mannschaft.
 - H₀₍₄₎ Spieler, die den Motivhierarchietypus V4 aufweisen, verfü-

gen über einen durchschnittlich gleich hohen Spielzufriedenheitswert (ermittelt anhand des Fragebogens II) wie Spieler mit anderen Hierarchietypen.

- 2.2. Spieler, die einen anderen als den Motivhierarchietypus V4 aufweisen, besitzen dann eine über ihrem individuellen Durchschnitt liegende Spielzufriedenheit, wenn auch ihre Einsatzzeit über dem betreffenden individuellen Durchschnittswert liegt.

$H_{0(5)}$ Spieler, die einen anderen als den Motivhierarchietypus V4 aufweisen, besitzen auch dann keine über ihrem individuellen Durchschnitt liegende Spielzufriedenheit, wenn ihre Einsatzzeit über dem betreffenden individuellen Durchschnittswert liegt.

3. DIE MOTIVATIONSPROZESSE DER GRUPPENMITGLIEDER STEHEN IN ZUSAMMENHANG MIT IHRER SPORTSPEZIFISCHEN SOZIALEN WAHRNEHMUNG (= MOTIVATIONS-WAHRNEHMUNGSPROZESS).

- 3.1. Spieler mit dem Motivhierarchietypus V4 unterscheiden sich in ihrem Wahrnehmungsverhalten und ihrer Eignung als Perzept von Spielern, welche einen der anderen Motivhierarchietypen (GH / V1 / V2 / V3 / V5) aufweisen hinsichtlich der Kriterien

- Wahrnehmungsrichtung
- Wahrnehmungsverzerrungen
- Wahrnehmungsgenauigkeit
- Wahrnehmungsanker.

Als Differenzierungskriterium gelten Auffälligkeiten, die sich entweder als D a t e n a b w e i c h u n g des individuellen Spielerdurchschnittswertes vom Gesamtmannschaftsdurchschnitt manifestieren oder als i n d i v i d u e l l e P r ä f e r e n z e n bei der Selektion der zu beurteilenden Mitspieler.

- $H_0(6)$ Spieler mit dem Motivhierarchietypus V4 erhalten durchschnittlich ebenso viele statistische Beurteilungen ihrer Spielleistungen (ermittelt anhand des Fragebogens III, Frage 2) wie diejenigen Spieler, die einen anderen Hierarchietypus aufweisen.
- $H_0(7)$ Spieler mit dem Motivhierarchietypus V4 geben durchschnittlich ebenso viele statistische Beurteilungen über ihre eigenen Leistungen und die ihrer Mitspieler ab wie diejenigen Spieler, die einen anderen Hierarchietypus aufweisen.
- $H_0(8)$ Spieler mit dem Motivhierarchietypus V4 unterscheiden sich nicht hinsichtlich der Besetzung ihrer individuellen Spieler-rangfolgen nach durchschnittlicher Anzahl der über die Spiel-leistungen der Betroffenen abgegebenen statistischen Beurteilungen.
- $H_0(9)$ Beurteilende Spieler mit dem Motivhierarchietypus V4 weisen ebenso viele Wahrnehmungsverzerrungen auf wie die übrigen Gruppenmitglieder.
Als Wahrnehmungsverzerrungen werden solche Überschätzungen / Unterschätzungen definiert, die als e i n s e i t i g e Abweichungen (in %) der subjektiven Beurteilungen vom 'wahren' Wert der offiziellen Spielstatistik in mindestens drei der fünf Beurteilungskategorien (Treffer in % / erzielte Korb-punkte / Rebounds / Ballgewinne / Ballverluste) auftreten.
- $H_0(10)$ Beurteilte Spieler mit dem Motivhierarchietypus V4 sind eben-so häufig von den definierten Wahrnehmungsverzerrungen betrof-fen wie die übrigen Gruppenmitglieder.
- $H_0(11)$ Innerhalb der fünf definierten Kategorien weisen beurteilte Spieler mit dem Motivhierarchietypus V4 durchschnittlich die-selben Differenzen zwischen subjektiven Leistungseinschät-zungen und den betreffenden 'wahren' Werten der offiziellen Spielstatistik (= Wahrnehmungsgenauigkeit) auf wie alle übrigen Mannschaftsmitglieder.

- H₀₍₁₂₎ Spieler mit dem Motivhierarchietypus V4 beurteilen ihre eigenen Leistungen und die ihrer Mitspieler durchschnittlich ebenso genau wie Spieler mit anderen Motivhierarchietypen.
- H₀₍₁₃₎ Spieler mit dem Motivhierarchietypus V4 unterscheiden sich nicht hinsichtlich der Besetzung ihrer individuellen Spielerrangfolgen nach Genauigkeit der über die Spilleistungen der Betroffenen abgegebenen statistischen Beurteilungen von den übrigen Gruppenmitgliedern.
- H₀₍₁₄₎ Die Anzahl der Wahrnehmungsanker ist über die Gruppe der wahrgenommenen Spieler zufallsverteilt.
Als Wahrnehmungsanker wird eine signifikante Korrelation definiert, die daraus resultiert, daß ein Spieler in seinen Leistungen von der Mannschaft in einer der fünf Beurteilungskategorien im Verlauf der zehn Spiele wiederholt dann unterschätzt / überschätzt wurde, wenn einer seiner Mitspieler in derselben oder einer anderen Kategorie unterschätzt / überschätzt wurde oder er selbst in zwei verschiedenen Kategorien unterschätzt / überschätzt bzw. in der einen der beiden Kategorien unter- in der anderen überschätzt wurde.
- H₀₍₁₅₎ Spieler mit dem Motivhierarchietypus V4 unterscheiden sich nicht in dem durchschnittlichen Prozentsatz ihrer verwendeten Wahrnehmungsanker von den übrigen Spielern.
- 3.2. Es besteht ein Zusammenhang zwischen der Wahrnehmungsgenauigkeit eines Spielers und dem Niveau seiner Spielzufriedenheit.
- H₀₍₁₆₎ Das Niveau der Genauigkeit, mit welcher ein Spieler die Tagesleistungen der Gruppenmitglieder beurteilt, ist abhängig vom Tagesniveau seiner Spielzufriedenheit.

4. DIE DEFINIERTEN ZUSATZVARIABLEN (GRUPPENSYPATHIESTRUKTUR / SPIELPOSITIONSKONKURRENZ / FREMDATTRIBUIERTE LEISTUNGSFÄHIGKEIT / DISKREPANZ ZWISCHEN SPIEGELSELBST- UND EIGENATTRIBUIERTER LEISTUNGSFÄHIGKEIT) BESITZEN MODIFIZIERENDEN EINFLUSS AUF DEN MOTIVATIONS-WAHRNEHMUNGSPROZESS.

4.1. GRUPPENSYPATHIESTRUKTUR

4.1.1. Es besteht kein Zusammenhang zwischen der positiven Leistungseinschätzung eines Spielers durch seine Mitspieler und dem ihm von ihnen zugewiesenen Sympathierangplatz.

H₀(17) Die Häufigkeit, mit der ein Spieler den Mannschaftsmitgliedern durch seine Leistungen positiv auffällt (ermittelt anhand des Fragebogens III, Frage 1a), ist abhängig von seinem Rangplatz innerhalb der Gruppensympathierangfolge (ermittelt anhand des Fragebogens I, Anhang (1)).

4.1.2. Es besteht kein Zusammenhang zwischen der dem Spieler (vom Trainer) fremdattribuierten Leistungsfähigkeit und dem ihm von seinen Mitspielern zugewiesenen Sympathierangplatz.

H₀(18) Der Rangplatz eines Spielers innerhalb der Gruppenleistungsrangfolge (ermittelt anhand der mündlichen Expertenbefragung; vgl. Kapitel 8.5.3.) ist abhängig von dessen Rangplatz innerhalb der Gruppensympathierangfolge.

4.1.3. Der emotional am stärksten abgelehnte Spieler erhält die meisten der extrem negativen Attributionen sowohl zu seiner positiv als auch zu seiner negativ aufgefallenen Spielleistung.

H₀(19) Der Spieler, welcher innerhalb der Gruppensympathierangfolge den letzten Platz einnimmt, erhält dieselbe Anzahl extrem negativer Attributionen (ermittelt anhand des Fragebogens III, Frage 1b) sowohl zu

- seiner positiv aufgefallenen Spielleistung (wurde fremdverursacht) als auch zu
- seiner negativ aufgefallenen Spielleistung (wurde von

ihm selbst verursacht)
wie der Durchschnitt seiner höherplazierten Mitspieler.

4.2. SPIELPOSITIONSKONKURRENZ

- 4.2.1. Die Spielzufriedenheit eines Mannschaftsmitgliedes steigt / fällt mit fallender / steigender Spielzufriedenheit seines Positionskonkurrenten innerhalb der anderen Subgruppe (Erste bzw. Zweite Fünf).

$H_{0(20)}$ Das Niveau der Spielzufriedenheit eines Mannschaftsmitgliedes ist unabhängig vom Niveau der Spielzufriedenheit seines (seiner) Spielpositionskonkurrenten (Spielpositionen ermittelt anhand der mündlichen Expertenbefragung; vgl. Kapitel 8.5.2.), welcher der jeweils anderen Subgruppe (Erste bzw. Zweite Fünf) angehört.

- 4.2.2. Das Bestehen von Spielpositionskonkurrenz erhöht die Auftretenswahrscheinlichkeit für Wahrnehmungsverzerrungen in den Beurteilungen der betroffenen Spieler untereinander.

$H_{0(21)}$ Zwischen Angehörigen derselben Spielposition treten nicht häufiger Wahrnehmungsverzerrungen in den gegenseitigen statistischen Beurteilungen auf als in den gegenseitigen Beurteilungen von Angehörigen verschiedener Spielpositionen.

4.3. FREMDATTRIBUIERTE LEISTUNGSFÄHIGKEIT

- 4.3.1. Die positiven Leistungseinschätzungen eines Spielers durch die eigene Mannschaft entsprechen seiner ihm (vom Trainer) fremdattribuierten Leistungsfähigkeit.

$H_{0(22)}$ Die Häufigkeit, mit der ein Spieler den Mannschaftsmitgliedern durch seine Spilleistungen positiv auffällt, entspricht nicht seinem Rangplatz innerhalb der Gruppenleistungsrangfolge.

- 4.3.2. Die negativen Leistungseinschätzungen eines Spielers durch die eigene Mannschaft stehen in keinem Zusammenhang mit seiner ihm (vom Trainer) fremdattribuierten Leistungsfähigkeit.

H₀(23) Die Häufigkeit, mit der ein Spieler den Mannschaftsmitgliedern durch seine Spielleistungen negativ auffällt (ermittelt anhand des Fragebogens III, Frage 1b), entspricht seinem Rangplatz innerhalb der Gruppenleistungsrangfolge.

4.3.3. Die von den Spielern selbst reflektierten Leistungsbeurteilungen durch den Trainer (= Spiegel selbst-Leistungsfähigkeit) entsprechen dessen abgegebenen Beurteilungen.

H₀(24) Der Rangplatz eines Spielers innerhalb der Gruppenleistungsrangfolge entspricht nicht seinem von ihm selbst reflektierten Leistungsrangplatz (ermittelt anhand des Fragebogens I, Anhang (2), Frage 1).

4.3.4. Dasjenige Gruppenmitglied, welches seinen Mitspielern und sich selbst am häufigsten positiv durch seine Spielleistungen auffällt, erhält die meisten der extrem positiven Attributionen sowohl zu seinen positiv als auch zu seinen negativ aufgefallenen Leistungen.

H₀(25) Die Anzahl der extrem positiven Attributionen (positiv aufgefallene Leistung = selbstverursacht / negativ aufgefallene Leistung = fremdverursacht), die ein Spieler erhält, ist unabhängig von der Anzahl seiner den Mannschaftsmitgliedern positiv aufgefallenen Spielleistungen.

4.4. DISKREPANZ ZWISCHEN SPIEGELSELBST- UND EIGENATTRIBUIERTER LEISTUNGSFÄHIGKEIT

4.4.1. Die Diskrepanz zwischen Spiegel selbst- und eigenattribuierter Leistungsfähigkeit ist bei Spielern der Zweiten Fünf größer als bei denen der Ersten Fünf.

H₀(26) Spieler der Zweiten Fünf weisen eine durchschnittlich ebenso große Diskrepanz auf zwischen den von ihnen reflektierten Leistungsrangplätzen und denjenigen Leistungsrangplätzen, auf denen sie sich selbst einstufen (ermittelt anhand des Fragebogens I, Anhang (2), Frage 2) wie Angehörige der Ersten Fünf.

4.4.2. Spieler mit den durchschnittlich größeren Diskrepanzen zwischen Spiegelselbst- und eigenattribuierter Leistungsfähigkeit weisen ein durchschnittlich niedrigeres Niveau ihrer Spielzufriedenheit auf als die übrigen Spieler.

H₀(27) Spieler mit den durchschnittlich größeren Diskrepanzen zwischen ihrem reflektierten und demjenigen Leistungsranplatz, den sie sich selbst zuschreiben, weisen ein durchschnittlich ebenso hohes Niveau ihrer Spielzufriedenheit auf wie diejenigen Spieler, deren Diskrepanzgrößen unter dem Mannschaftsdurchschnitt liegen.

4.5. Das Wahrnehmungsverhalten der Gruppenmitglieder bei ihrer Wahrnehmung der Spielerleistungen sowie ihre diesbezügliche Eignung als Perzepte werden beeinflusst von der Qualität der SOZIALEN BEZIEHUNGEN, die ZWISCHEN DEN PERZEPTOREN UND DEN VON IHNEN WAHGENOMMENEN SPIELERN bestehen.

Als solche, das Wahrnehmungsverhalten modifizierende Qualitäten in der Beziehung zwischen zwei Spielern werden definiert:

- SYMPATHIEBEZIEHUNGEN
- ANTIPATHIEBEZIEHUNGEN
- SPIELPOSITIONSKONKURRENZ
- LEISTUNGSRANGKONKURRENZ.

Als Wahrnehmungsmodifikationen gelten Auffälligkeiten, die sich entweder als **D a t e n a b w e i c h u n g** des individuellen Spielerdurchschnittswertes vom Gesamtmanchaftsdurchschnitt manifestieren oder als **i n d i v i d u e l l e P r ä f e r e n z e n** bei der Selektion der zu beurteilenden Mitspieler hinsichtlich der Kriterien:

- Wahrnehmungsrichtung
- Wahrnehmungsverzerrungen
- Wahrnehmungsgenauigkeit
- Wahrnehmungsanker.

- H₀(28) Spieler, welche der Zweiten Fünf angehören, erhalten durchschnittlich ebenso viele statistische Beurteilungen ihrer Spielleistungen wie Spieler der Ersten Fünf.
- H₀(29) Spieler, welche der Zweiten Fünf angehören, geben durchschnittlich ebenso viele statistische Beurteilungen über ihre eigenen Spielleistungen und die ihrer Mitspieler ab wie Spieler der Ersten Fünf.
- H₀(30) Spieler, welche der Zweiten Fünf angehören, unterscheiden sich nicht hinsichtlich der Besetzung ihrer individuellen Spielerrangfolgen nach Anzahl der über die Spielleistungen der Betroffenen abgegebenen statistischen Beurteilungen von Spielern der Ersten Fünf.
- H₀(31) Beurteilende Spieler, welche der Zweiten Fünf angehören, weisen durchschnittlich ebenso viele Wahrnehmungsverzerrungen auf wie Spieler der Ersten Fünf.
- H₀(32) Beurteilte Spieler, welche der Zweiten Fünf angehören, sind durchschnittlich ebenso häufig von Wahrnehmungsverzerrungen betroffen wie Spieler der Ersten Fünf.
- H₀(33) Die Leistungen der Spieler, welche der Zweiten Fünf angehören, werden durchschnittlich ebenso genau beurteilt wie die Leistungen der Angehörigen der Ersten Fünf.
- H₀(34) Spieler, welche der Zweiten Fünf angehören, beurteilen ihre eigenen Leistungen und die ihrer Mitspieler ebenso genau wie Spieler der Ersten Fünf.
- H₀(35) Spieler, welche der Zweiten Fünf angehören, unterscheiden sich nicht hinsichtlich der durchschnittlichen Genauigkeit, mit welcher sie die Leistungsbeurteilungen der eigenen bzw. der anderen Fünfergruppierung vornehmen, von Angehörigen der Ersten Fünf.
- H₀(36) Spieler, die von einem Mitspieler so häufig als Wahrnehmungs-anker benutzt werden, daß sie in der betreffenden individuellen Spielerrangfolge des beurteilenden Gruppenmitgliedes

den ersten Platz belegen, stehen zu ihrem Perzeptor in keiner 'besonderen Beziehung'.

Als 'besondere Beziehungen' werden definiert:

- der wahrgenommene Spieler nimmt den ersten Platz innerhalb der individuellen Sympathierangfolge des Perzeptors ein
- der wahrgenommene Spieler nimmt den letzten Platz innerhalb der individuellen Sympathierangfolge des Perzeptors ein und / oder er wird vom Perzeptor um mindestens e i n e n bei dessen Bestimmung des Kontaktwunsches (ermittelt anhand des Fragebogens I, Anhang (1), Frage b) gegenüber dessen Einschätzung der zwischen beiden bestehenden Kontaktintensität (ermittelt anhand des Fragebogens I, Anhang (1), Frage a) zurückgestuft
- der wahrgenommene Spieler ist Angehöriger derselben Spielposition wie der Perzeptor
- der wahrgenommene Spieler belegt einen dem Platz des Perzeptors benachbarten Rang innerhalb der Gruppenleistungsrangfolge.

4.6. Das Zusammenfallen von zwei oder mehr dieser Qualitäten innerhalb e i n e r sozialen Beziehung erhöht die Wahrscheinlichkeit des Auftretens von Wahrnehmungsmodifikationen.

$H_0(37)$ Spieler, die von einem Mitspieler so häufig als Wahrnehmungsanker benutzt werden, daß sie in der betreffenden individuellen Spielerrangfolge des beurteilenden Gruppenmitgliedes den ersten Platz einnehmen, stehen zu ihrem Perzeptor nicht häufiger in einer der definierten 'besonderen Beziehungen' als die ihnen in derselben Rangfolge nachgeordneten Mannschaftsmitglieder.

4.7. Die Gesamtzahl der individuellen reproduzierten Wahrnehmungsdaten ist unabhängig von der Gesamtdauer der absoluten Einsatzzeit eines Spielers.

$H_0(38)$ Die Spielerrangfolge nach Dauer der absoluten Einsatzzeiten korreliert signifikant negativ mit der Spielerrangfolge nach

Gesamtzahl der reproduzierten Wahrnehmungsdaten.

5. ES BESTEHT EIN ZUSAMMENHANG ZWISCHEN DER RELATIVEN SPIEL-LEISTUNG EINES GRUPPENMITGLIEDES UND MODIFIKATIONEN IN SEINEM MOTIVATIONS-WAHRNEHMUNGSPROZESS.
- 5.1. Die Tagesspielzufriedenheit der Gesamtmannschaft steht in keinem Zusammenhang mit ihrem Spielerfolg.
- $H_0(39)$ Der Tagesdurchschnittswert der Gesamtmannschaft bezüglich ihrer Spielzufriedenheit ist abhängig vom Spielerfolg desselben Tages (Sieg / Niederlage).
- 5.2. Das Niveau der Spielzufriedenheit eines Gruppenmitgliedes liegt dann über seinem individuellen Durchschnittswert, wenn auch das Niveau seiner relativen Spielleistung über seinem betreffenden individuellen Durchschnittswert liegt.
- $H_0(40)$ Das Niveau der Spielzufriedenheit aller Gruppenmitglieder ist unabhängig vom Niveau ihrer relativen Spielleistungen desselben Tages.
- 5.3. Bei Spielern, welche die Motivhierarchietypen V1 oder V4 aufweisen, ist der Zusammenhang zwischen dem Niveau ihrer Tagesspielzufriedenheit und dem Niveau ihrer relativen Spielleistung desselben Tages stärker ausgeprägt als bei allen übrigen Gruppenmitgliedern.
- $H_0(41)$ Das Niveau ihrer Tagesspielzufriedenheit ist auch bei solchen Spielern unabhängig vom Niveau ihrer relativen Spielleistung desselben Tages, welche die Motivhierarchietypen V1 oder V4 aufweisen.

7 Prämissen und Konsequenzen des angewandten Erhebungsverfahrens

7.1 Auswahl des Verfahrens

Nachdem nun die Hypothesen der Untersuchung formuliert sind (s. Kapitel 6.), stellt sich das erhebungstechnische Problem ihrer Überprüfung.

Während hierfür theoretisch mehrere Vorgehensweisen in Betracht kämen, wird bei einer sorgfältigen Analyse der Untersuchungsbedingungen und des Untersuchungsgegenstandes deutlich, daß kaum eine andere Methode als die des Einsatzes von Fragebögen in der Ernstsituation (also im Verlauf eines oder mehrerer Spiele) Erfolg verspricht.

Diese Behauptung soll zunächst in bezug auf die Methode des Experiments, welche im allgemeinen zu den wissenschaftlich fundiertesten Ergebnissen führt, erläutert werden.

"Ein Experiment ist der Beweis für eine Hypothese, der zwei Faktoren in eine ursächliche Beziehung zueinander bringen will, indem er sie in unterschiedlichen Situationen untersucht. Diese Situationen werden in bezug auf alle Faktoren kontrolliert mit Ausnahme des einen, der uns besonders interessiert, da er entweder die hypothetische Ursache oder die hypothetische Wirkung darstellt" (GREENWOOD 1949, S. 177). Im vorliegenden Fall scheitert die Durchführung eines Experiments jedoch bereits an der Vielzahl von Untersuchungsvariablen, die sich nicht in dem erforderlichen Maße kontrollieren lassen. Da es aufgrund fehlender Erfahrungswerte (vgl. S. 56) außerdem an Selektionskriterien mangelt, müßte die sich anbietende Reduzierung ihrer Anzahl das Risiko der Schaffung von Artefakten über Gebühr erhöhen. Wegen der Durchführung der Untersuchung innerhalb einer Ernstsituation entfällt darüberhinaus zwangsläufig das jedes experimentelle Design kennzeichnende Merkmal - die Manipulation einer einzelnen Variablen (s.o.): Mannschaft, Trainer und Verein hätten mit Recht ihre Genehmigung zur Erhebung zurückgezogen, wenn beispielsweise verlangt worden wäre, Spieler der Zweiten

Fünf ein gesamtes Bundesligaspiel alleine bestreiten zu lassen; der Erfolg des Teams durfte durch die empirische Erhebung zu keiner Zeit gefährdet werden.

Es bleibt daher festzustellen, daß sowohl das Labor- als auch das Feldexperiment zum Zwecke der Hypothesenprüfung als Methode ausfallen müssen, da die Untersuchungssituation sich erstens als zu komplex und zweitens als weder exakt kontrollierbar noch beliebig variierbar erweist. Die empirische Erhebung trägt infolgedessen den Charakter einer Feldstudie, nicht aber den eines Experiments.

Nun lassen sich auch im Rahmen einer Feldstudie sehr unterschiedliche Verfahren zur Gewinnung der Daten sinnvoll einsetzen.

Als eines der gebräuchlichsten unter ihnen gilt das Beobachtungsverfahren, das unter mehr (Testsituation) oder minder (z.B. teilnehmende Beobachtung) standardisierten Bedingungen benutzt werden kann.

Der Vorteil dieses Verfahrens liegt in seiner relativen Unabhängigkeit von der Aktivitätsbereitschaft der untersuchten Personen (ausführlicher hz.s. KÖNIG 1972). Es setzt allerdings voraus, daß die zu beobachtenden Inhalte insgesamt im vorhinein bekannt sind und verlangt eine klar strukturierte und wenig komplexe Beobachtungssituation. Beides ist im Rahmen dieser Feldstudie nicht gegeben.

Und noch ein gravierendes Argument spricht eindeutig gegen die Anwendung des Beobachtungsverfahrens: Das hier zur Hypothesenprüfung benötigte Datenmaterial entstammt dem intrapsychischen Bereich, der das Gesamt der (Wahrnehmungs-) Fähigkeiten, Eigenschaften, Motivationen usw. umfaßt; sein Einfluß auf die Aktionen, Handlungen des Individuums ist unbestreitbar. Dennoch läßt sich nicht umgekehrt von präzise definierten (und damit erst beobachtbaren) Verhaltensweisen unmittelbar auf die zugrundeliegenden, sie quasi katalysierenden Faktoren zurückschließen. Ein solches Vorgehen wäre wegen der hohen interindividuellen

Variabilität, die diesem Prozeß innewohnt, mit einem zu hohen Fehlerrisiko behaftet und verbietet sich damit von selbst (eines der bekanntesten Beispiele, in welchem unzulässigerweise davon ausgegangen wurde, daß jedes Individuum in einer bestimmten emotionalen Verfassung mit derselben festgelegten Verhaltensweise reagiert, stellt die 'Frustrations-Aggressions-Hypothese' von DOLLARD, DOOB, MILLER, MOWRER und SEARS (1939) dar; sie mußte später dann auch dahingehend modifiziert werden, daß nur noch einschränkend behauptet wurde: aggressives Verhalten stellt lediglich eine von mehreren möglichen Reaktionen auf Frustration dar; ein Überblick über die diversen theoretischen Ansätze findet sich im übrigen bei SELG 1973).

Somit bietet sich zur adäquaten Erfassung des gewünschten Datmaterials einzig das Verfahren des Interviews an.

Als Interview oder Befragung bezeichnet man sowohl den mündlichen Wortwechsel zwischen zwei Personen als auch ein schriftlich vorgegebenes Frage-Antwort-System. Im Unterschied zu beliebigem anderen mündlichen oder schriftlichen Verbalverhalten muß im Interview "die verbale Ausdrucksweise des Befragten auf den Interviewer bezogen sein, und zwar als Antwort auf die Fragen oder Erläuterungen des Interviewers" (MACCOBY u. MACCOBY 1972, S. 37). Befragung ist demnach "nicht als Kommunikationsmittel (zu verstehen), wie es jeder Mensch im Alltag mehr oder weniger geschickt benützt" (ATTESLANDER 1971, S. 76), sondern es handelt sich hierbei um ein systematisches Vorgehen, "mit wissenschaftlicher Zielsetzung, bei dem die Versuchsperson durch eine Reihe gezielter Fragen oder mitgeteilter Stimuli zu verbalen Informationen veranlaßt werden soll" (SCHEUCH 1973, S. 70 f).

Befragungen geben zwar nur indirekt Auskunft über menschliches Erleben und Verhalten, sind damit stark subjektiv gefärbt, dennoch ermöglichen sie als einzige den Zugang zu emotionalen Prozessen, Denkvorgängen o.ä.: "Wenn wir in den Sozialwissenschaften auf intentionale Handlungen als Daten nicht verzichten wollen, dann ist das System der Erfahrung, in dem diese Daten zu-

gänglich sind, die sprachliche Kommunikation und nicht die kommunikationsfreie Beobachtung" (HABERMAS 1967, S. 59).

Aus der Fülle der möglichen Befragungstechniken bietet sich zum Zwecke der Datenerhebung das standardisierte Interview an, dessen Vorteile gegenüber dem nicht-standardisierten Interview in der besseren Objektivierbarkeit aller den test-theoretischen Gütekriterien entsprechenden Anforderungen liegt.

Unter Berücksichtigung der Tatsache, daß ein wesentlicher Teil der zu erfassenden Daten dem situativ bedingten, also vom absolvierten Punktespiel abhängigen Erlebensbereich des Spielers entstammt (vgl.o.), ergibt sich außerdem zwangsläufig die Forderung nach einem schriftlichen Interview:

Nur ein vollstrukturierter Fragebogen bietet die Gewähr, daß jedes Gruppenmitglied unmittelbar nach Spielende, unter in etwa gleichen Voraussetzungen und unabhängig von allen anderen Personen seiner Umgebung seine individuellen Antworten auf die gestellten Fragen geben kann.

7.2 Der Fragebogen

Dem Einsatz eines solchen vollstrukturierten Fragebogens liegen nach RICHARDSON, DOHRENWEND u. KLEIN (1965, S. 40ff) folgende vier Annahmen zugrunde:

1. die Befragten verfügen über ein annähernd gleiches Vokabular
2. innerhalb jeder Befragung kann für alle eine einheitliche Formulierung gefunden werden
3. die Abfolge der vorgelegten Fragen ruft bei jedem der Befragten die gleiche emotionale Reaktion hervor und
4. die Erstellung eines diesen Anforderungen genügenden Fragebogens ist nach Abschluß sorgfältiger Voruntersuchungen möglich.

Die Voraussetzung für die Konkretisierung dieser vier Annahmen besteht demnach in der Homogenität der Untersuchungsgruppe bezüglich der Verteilung persönlicher und sozialer Merkmale wie z.B. Bildung, Intelligenz, Alter und Wohnort.

Ist hinsichtlich der Faktoren 'Alter' (ca. 18 - 30 Jahre) und 'Wohnort' (nahe den Trainings- und Wettkampfstätten, z.T. über den Verein vermittelt) leistungssportbedingt ein gewisser Grad an Homogenität einleuchtend, so bedarf es zur entsprechenden Beurteilung der beiden eng miteinander verknüpften Faktoren 'Bildung' und 'Intelligenz' der genauen Kenntnis der bei der Zusammenstellung bundesdeutscher Basketballteams wirksamen Selektionsmechanismen. Die Hauptursache für das Zustandekommen einer auch unter diesem Aspekt homogenen Gruppe liegt in dem Phänomen begründet, daß bis heute fast ausschließlich Schüler des gymnasialen Ausbildungszweiges während ihres Sportunterrichtes ausreichend intensiv und über einen längeren Zeitraum hinweg mit dem Basketballspiel konfrontiert werden.

Hiesige Vereinsmannschaften rekrutieren sich überwiegend aus benachbarten Schulen (z.T. besteht Personalunion zwischen Übungsleitern / Trainern und den Sportlehrern) und damit aus einer recht genau abgrenzbaren sozialen Schicht, welche wiederum die Homogenität dieser Merkmalsverteilung garantiert.

Als wesentlichstes Argument für eine problemfreie verbale Kommunikation zwischen Untersuchungsleitung und untersuchter Mannschaft gilt jedoch, daß beide Seiten mit dem Untersuchungsgegenstand gleichermaßen vertraut sind. Zum überwiegenden Teil beruht dies auf der Gewohnheit von Mannschaften und Trainern, v.a. Spielleistungen, aber auch einzelne Gruppenprozesse zum Zwecke der späteren Leistungsoptimierung detailliert zu diskutieren; die Beteiligten eignen sich somit zwangsläufig die zugehörige Fachterminologie an, und es kann folglich davon ausgegangen werden, daß insbesondere über bestimmte zentrale Begriffe allgemein Konsens herrscht (vgl. hz.a. die Diskussion über die sportartspezifische Leistungsmessung in Kapitel 2.4).

Drei der vier oben genannten Voraussetzungen für den Einsatz eines vollstrukturierten Fragebogens sind damit gegeben. Als Problem erweist sich dagegen die Forderung nach der Durchführung von Voruntersuchungen: Da die zehn als Erhebungszeitraum eingeplanten Spiele der Endrunde zur Deutschen Meisterschaft (= Saisonabschluß) unmittelbar bevorstanden, eine Verschiebung demnach eine Verzögerung von einem ganzen Jahr und dadurch völlig veränderte Untersuchungsbedingungen (v.a. infolge personeller Veränderungen in Mannschaft, Abteilung und Verein) zur Folge gehabt hätte, blieb keine Möglichkeit, einen der Fragebögen vorzutesten. Stattdessen wurden sie einer Expertenbefragung unterzogen, die zwar als Validierungsverfahren keinerlei Beweiskraft besitzt (s.hz. MAYNTZ, HOLM u. HÜBNER 1974, S. 66), aber dennoch Aufschluß geben kann über etwaige inhaltliche Diskrepanzen. Sofern derartige Widersprüche auftraten, wurden sie in Zusammenarbeit mit den Experten eliminiert.

7.3 Das Sample

Für die Auswahl der Stichprobe gilt, daß die untersuchte Mannschaft in bezug auf die relevanten Kriterien wie 'Trainingsumfang' und ' - intensität', 'ökonomische Bedingungen', 'Ausländeranteil' usw. zumindest den bereits seit dem Vorjahr in der einteiligen Ersten Bundesliga mitspielenden Teams vergleichbar ist. Dasselbe trifft auf die oben besprochenen persönlichen und sozialen Merkmale zu. Allenfalls im Hinblick auf die spielerische Leistungsstärke und die daraus resultierende Favoritenstellung muß von einer gewissen Differenz zu den Vergleichsmannschaften gesprochen werden. Des weiteren sind Eigenheiten in der Gruppenstruktur nicht auszuschließen - allerdings konnten später spezifische Auffälligkeiten, die die Vergleichbarkeit gefährdet hätten, nicht festgestellt werden.

Die Repräsentativität der Stichprobe scheint damit in dem zu fordernden Maße gewährleistet. Aus den in Kapitel 7.2 genannten Gründen sollten Verallgemeinerungen der Ergebnisse aber dennoch nur mit größten Vorbehalten unternommen und eine an den ausgewiesenen Intentionen dieser Arbeit orientierte Beschränkung akzeptiert werden.

7.4 Die Untersuchungssituation

Jede Untersuchungssituation ist durch eine Reihe externer Faktoren gekennzeichnet, welche den Verlauf und damit die Ergebnisse der empirischen Erhebung entscheidend mitbeeinflussen.

Von besonderer Bedeutung für die Interviewsituation sind die Rollenbeziehungen zwischen Befragtem und Interviewer: "Das Verhalten jedes dieser beiden wird zu einem beträchtlichen Ausmaß durch ihre jeweilige Vorstellung vom anderen bestimmt: ihre Vorstellung von Ansehen und Machtlage des anderen, von dessen wahrscheinlichen Ansichten und von dessen Ähnlichkeit mit Leuten, mit denen er selbst verkehrt oder verkehren möchte... Das Wesentliche bei der Betrachtung der Rollenbeziehungen im Interview liegt... darin, daß der Interviewer irgendeine Rolle innehaben muß, ob er will oder nicht, ..." (MACCOBY a. MACCOBY aa0, S. 56f).

Als einen wichtigen Bestandteil dieser Rolle stellen die Autoren das Wissen des Befragten darum heraus, daß der Interviewer "nicht in der Lage sein sollte, irgendwelche Sanktionen auszulösen, die den Befragten in Mitleidenschaft ziehen könnten. Er sollte ... außerhalb der Machthierarchie stehen, in der sich der Befragte normalerweise befindet" (MACCOBY a. MACCOBY aa0, S. 58).

Der hier untersuchten Gruppe wurde deshalb frühzeitig deutlich gemacht, daß die Erhebung weder vom Verein, noch von der Abteilung oder dem Trainer initiiert wurde, so daß die Rollenbeziehungen zwischen den beiden beteiligten Seiten als nicht durch Machtstrukturen belastet beschrieben werden können. Das Schaffen der gemeinsamen Vertrauensbasis erfuhr außerdem Unterstützung dadurch, daß den Gruppenmitgliedern Sinn und Zweck wissenschaftlicher Studienarbeiten geläufig waren (vgl.o. zur schichtspezifischen Zusammensetzung der Stichprobe); es sollte ihnen deshalb grundsätzlich möglich sein, sich relativ neutral als "im Dienste der Wissenschaft befragte" Persönlichkeiten zu begreifen und weniger als Studienobjekte, deren individuelle Intimsphäre von besonderem Interesse für den Interviewer ist.

Obwohl aufgrund gemeinsamer Vereins- und Abteilungszugehörigkeit bereits ein Bekanntschaftsverhältnis zwischen Interviewer und Gruppe bestand, die Gefahr von Indiskretionen somit erhöht erschien, konnte den Untersuchungsteilnehmern auf dieser Basis Anonymität bezüglich ihrer Antworten glaubhaft zugesichert werden.

Da die Spieler bis zur Befragung möglichst unbeeinflusst auch von den Meinungen nicht zur Gruppe gehörender Personen bleiben sollten, stellte sich das Problem von Interviewzeitpunkt und -ort. In Verbindung mit dem Interviewerbestreben, einerseits Kontrolle über das selbständige Ausfüllen der Fragebögen auszuüben und andererseits Ansprechpartner beim eventuellen Auftreten von Zusatzfragen zu sein und unter Berücksichtigung der Gewohnheit der Mannschaft, sich unmittelbar nach Spielende in die Umkleidekabinen zu begeben, bot es sich an, die Befragung direkt dort in den Kabinen stattfinden zu lassen. Es stand allerdings zu erwarten, daß sich aus dieser Konstellation heraus (Anwesenheit eines weiblichen Interviewers) ein zumindest ungewöhnliches emotionales Klima entwickeln würde. Inwieweit dies seine Auswirkungen auf die Untersuchungsergebnisse zeitigt, kann vorab nicht geklärt werden und soll deshalb bei der Deskription der Untersuchungsdurchführung (s. Kapitel 9.4) Berücksichtigung finden. Möglicherweise modifiziert dieses Faktum die motivationale Komponente bei der Beantwortung der Fragen ebenso wie die psychophysischen Ermüdungserscheinungen, deren Auftreten bei den meisten Mannschaftsmitgliedern unmittelbar im Anschluß an ein Spiel erwartet werden muß.

Bevor nun die empirische Untersuchung detailliert referiert wird, sollen zuvor eine kurze Skizzierung des geplanten Erhebungsverlaufes sowie eine Deskription der eingesetzten Fragebögen erfolgen.

8 Der Untersuchungsplan

8.1 Planungsentwurf und Angabe der Meßstellen im Modell
Nachdem in Kapitel 5.3 ein Modell vorgestellt worden ist, welches abstrahierend die Verknüpfungen unter den Variablen deutlich machen soll, erfolgen nunmehr die Deskription des geplanten Erhebungsverlaufes sowie die Diskussion der Fragebögen.

Im Rahmen der empirischen Erhebung sind sieben Meßstellen vorgesehen, deren Anordnung die Erfassung sowohl der Haupt- als auch der Zusatzvariablen repräsentiert.

Als Hauptvariablen wurden definiert:

- (1) Motivationslage
- (2) Spielzufriedenheit
- (3) Personwahrnehmung

Als Zusatzvariablen gelten:

- (4) Gruppensympathiestruktur
- (5) (Spiel-) Positionskonkurrenz
- (6) fremdattribuierte Leistungsfähigkeit
- (7) Diskrepanz zwischen Spiegelselbst- und eigenattribuierter Leistungsfähigkeit

Als weiteres Differenzierungskriterium der Variablen gilt die Häufigkeit ihrer Messung: Während alle Zusatzvariablen vor Beginn der Endrundenspiele einmalig erfaßt werden sollen (s. Meßstellen M1.1 bis M1.4 im Modell unten), interessiert bei der Hauptvariablen 'Motivationslage' u.a. auch ihre Konstanz, so daß eine entsprechende prae-post-Überprüfung notwendig ist (s.M2.).

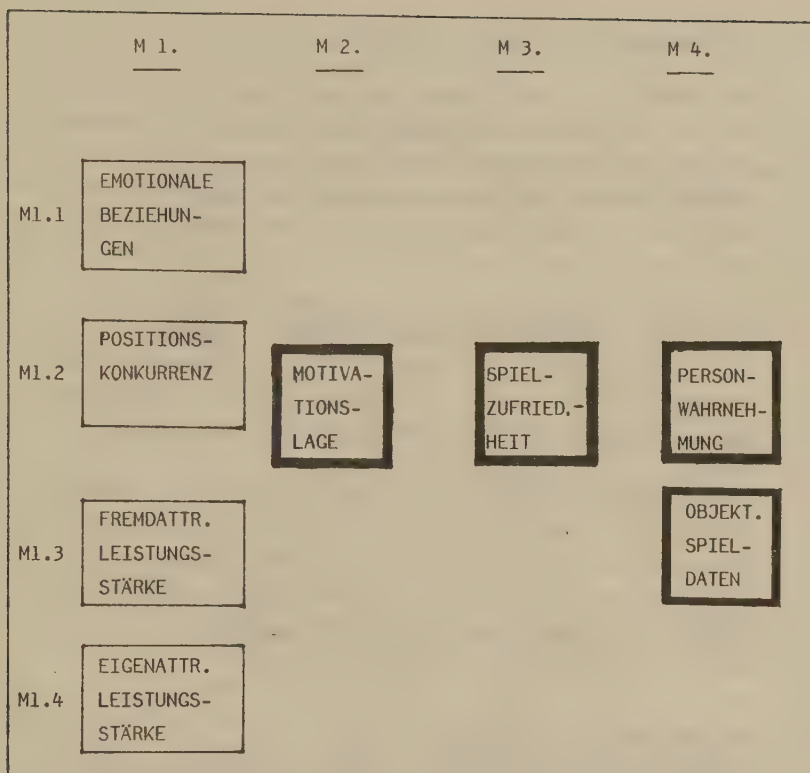
Die beiden übrigen Hauptvariablen 'Spielzufriedenheit' und 'Personwahrnehmung' dagegen wurden als von situativen Einflüssen abhängig beschrieben; die zugehörigen Daten müssen demzufolge im Anschluß an jedes der zehn Spiele erhoben werden (M3.u.M4.).

Als Untersuchungsgruppe dient, wie bereits mehrfach erwähnt,

eine Basketball-Bundesligamannschaft (Herren), welche - nicht zuletzt aufgrund ihrer Teilnahme an der Endrunde zur Deutschen Meisterschaft - zum Zeitpunkt der Erhebung relativ hohem Leistungsdruck ausgesetzt ist; sie bietet damit im Hinblick auf die zu untersuchenden Variablen optimale Voraussetzungen.

Einziges Erhebungsverfahren ist die Fragebogentechnik. Der Einsatz aller Fragebögen erfolgt erstmalig innerhalb dieser Untersuchung. Da die definierten Variablen zuvor nicht im Zusammenhang überprüft worden sind, somit keine Theorie über ihre Interaktionen existiert (vgl. Kapitel 7.2), versucht die nun zu diskutierende empirische Erhebung, v.a. auf deskriptiver Ebene Beziehungen zwischen ihnen herzustellen.

Die Arbeit kennzeichnet daher ein eher explorativer Charakter, als daß sie "letzte" Erkenntnisse liefern könnte. Dennoch beansprucht sie, aufgrund ihres engen Praxisbezuges, dem am psychodynamischen Geschehen seines Teams interessierten Trainer zumindest Orientierungshilfen zu geben. Eine verständnisvollere und effektivere Zusammenarbeit mit seinen Spielern kann eventuell daraus resultieren.



Anzahl der Erhebungen pro Meßstelle:

M 1. = 1 Erhebung (zu Beginn der Untersuchung)

M 2. = 2 Erhebungen (zu Beginn und am Ende der Untersuchung)

M 3. = 10 Erhebungen (im Anschluß an jedes Endrundenspiel)

M 4. = 10 Erhebungen (im Anschluß an jedes Endrundenspiel)

Abb. 5: Meßstellen des Untersuchungsplanes

8.2 Die empirische Feststellung der Hierarchieformen

Zur Erhebung der verschiedenen Hierarchietypen wurde ein Fragebogen entwickelt, der neun Paarvergleiche umfaßt. In diesen Vergleichen ist jeder der drei Begriffe 'spielen' - 'leisten' - 'anerkannt werden' mit jedem anderen dreimal kombiniert, also: a mit s, a mit l und s mit l; zu jeder dieser Kombinationen wurden drei Aussagen formuliert.

Vom Spieler werden Alternativentscheidungen ('stimmt' bzw. 'stimmt nicht') verlangt. Je nach Entscheidung räumt er einem der zwei in jedem statement enthaltenen Motive den Vorrang ein (s.u.), d.h. er votiert für jeweils eines der drei Bedürfnisse.

Somit haben alle drei Begriffe je sechsmal die Chance, gewählt zu werden. Die Höhe der Wahlhäufigkeit eines Bedürfnisses bestimmt die Ebene, auf der es in der Hierarchie angesiedelt wird. Alle drei Wahlhäufigkeiten ergeben gemeinsam die Hierarchieform. Als Sonderformen gelten Häufigkeitsverteilungen mit zwei bzw. drei gleichgewichteten Bedürfnissen.

Die Ableitung der statements:

Die drei Konstrukte 'spielen' - 'leisten' - 'anerkannt werden' wurden in sportarttypische statements transformiert, erstens, um für den antwortenden Spieler das Abstraktionsniveau zu senken, ihn zwischen vertrauten Überlegungen auswählen zu lassen und zweitens, um ein eindeutiges Erkennen der Zielsetzung des Fragebogens zu erschweren.

Die Ableitung der statements erfolgte aus den definierten (direkten) Befriedigungsmöglichkeiten der drei Bedürfnisse:

1 spielen:

1.1 eine lange Einsatzzeit erhalten (mindestens 20 Minuten "reine" Spielzeit)

1.2 keine Systeme spielen zu müssen

- (entspricht der Situation von Spielen in allen informellen Gruppen wie Freundeskreis usw.)
- 2 leisten:
 - selbst gesetzte Leistungsziele erreichen
(dies impliziert auch ein aus intra- und interindividuellen Leistungsvergleichen resultierendes Hierarchiedenken)
 - 3 anerkannt werden:
 - 3.1 Lob und Anerkennung durch andere erfahren, v.a. durch Trainer, Mitspieler, Presse und Zuschauer
 - 3.2 finanzielle Unterstützung erhalten

Die hieraus abgeleiteten 18 Items haben folgende Formulierungen:

- zu 1.1 "selten Gelegenheit zum Spielen bekommen"
"alle zehn Spieler je 20 Minuten eingesetzt"
"eine lange Einsatzzeit"
- zu 1.2 "zusammen mit Freizeitsportlern"
"ein privates Spiel unter Freunden"
"in irgendeinem Freundschaftsspiel eine wesentlich längere Zeit zu spielen"
- zu 2 "da mir dabei der Leistungsanreiz fehlt"
"in einem Punktespiel nur kurz eingesetzt zu werden"
"mein persönliches Leistungsmaximum zu erreichen"
"so daß ich dort nur geringere Leistungen bringen könnte"
"wegen guter Spielleistungen"
"Einsatzzeiten nach Leistung verteilt"
- zu 3.1 "Die Anerkennung und die Vergünstigungen, die ich durch die Zugehörigkeit zu meiner Mannschaft erfahre, bedeuten mir so viel"
"für gute Leistungen in der Presse gelobt zu werden"
"die Mannschaft akzeptiert und schätzt mich"
"ein kurzes Basketball-Demonstrationsspiel vor 3000 begeisterten Zuschauern"
"Lob und Anerkennung für mein Spiel"

zu 3.2 "bei einem finanziell attraktiven Angebot"

Die Formulierungen zu B1 (spielen) und B3 (anerkannt werden) haben z.T. übergreifenden Charakter, d.h. sie lassen sich sowohl Punkt 1.1 als auch Punkt 1.2 bzw. 3.1 und 3.2 zuordnen.

Dies liegt in der Tatsache begründet, daß einige der aufgeführten Situationen mehrdeutig sein können im Hinblick auf die mit ihnen assoziierten Werte: z.B. kann 'Zugehörigkeit' einerseits durch den emotionalen und andererseits durch den finanziellen Aspekt attraktiv gemacht werden.

Die hier vorgenommene Differenzierung dient lediglich zur inhaltlichen Analyse - für die spätere Auswertung der Befragungsergebnisse ist sie ohne Belang. Damit bleibt auch die Tatsache, daß einige Formulierungen gleichzeitig in zwei Kategorien fallen ("übergreifenden Charakter haben" s.o.), ohne Konsequenzen. Der Vorteil liegt in dem für den Spieler deutlicheren Realitätsbezug der beschriebenen Situationen. (Der genaue Wortlaut des Fragebogens findet sich im Anhang).

Um zumindest eine gewisse Kontrolle über die Effizienz dieser verdeckten Frageformulierungen zu erhalten, sollte im Anschluß an die Erhebung ein sogenannter 'Ergänzungsfragebogen' eingesetzt werden. Er enthält drei Fragen, die explizit eine Gewichtung der drei Bedürfnisse 'spielen', 'leisten' und 'anerkannt werden' durch die Vergabe von insgesamt neun Punkten verlangt (9 P deshalb, um eine Vergleichbarkeit mit den Gewichtungen des Fragebogens I zu gewährleisten).

Es wird erwartet, daß die Beantwortung einer solchen offenen Frageformulierung in höherem Maße dem Einfluß sozialer Erwünschtheit ausgesetzt ist und deshalb das Motiv 'leisten' dort verhältnismäßig überbewertet wird. Damit kann die größere Effektivität des oben diskutierten Fragebogens wenigstens im Hinblick auf den Faktor 'soziale Erwünschtheit' empirisch abgesichert werden (Ergänzungsfragebogen s. Anhang).

8.3 Die Erhebung der Spielzufriedenheit

Der Grad der Spielzufriedenheit ist Ausdruck des individuellen, situativen Befriedigungsniveaus bezüglich der Bedürfnishierarchie nach Beendigung eines Spieles. Seiner Erhebung dient Fragebogen II.

Mit Hilfe dieses Meßinstrumentes werden alle fünf (direkten) Befriedigungsmöglichkeiten der drei Bedürfnisse in Frageform und in für die Spieler geläufigen Formulierungen aufgeführt. Allen fünf Fragen sind jeweils vier Antwortmöglichkeiten zugeordnet. Die Antworten von [1] bis [4] stellen inhaltlich ein Kontinuum vom positiven (= volle Zufriedenheit) bis zum negativen Extrem (= absolute Unzufriedenheit) dar. Frage Nummer vier hat eine weitere, fünfte Antwortmöglichkeit, die mit [0] gekennzeichnet und an erste Stelle gesetzt wurde; [0] gibt dem Spieler Gelegenheit, auch dann zu antworten, wenn er sich zwar grundsätzlich finanziell unterbewertet fühlt, aufgrund der gezeigten schlechten Leistungen aber keine höheren Vergütungen rechtfertigen könnte. Gewertet wird diese Antwort wie Antwort [1] also als Ausdruck völliger (momentaner) Zufriedenheit, da für dieses Bedürfnis dann keine Unzufriedenheit vorliegen kann.

Ein sich ständig in derselben Reihenfolge wiederholendes Kontinuum von [1] bis [4] wurde aus folgenden Gründen vorgegeben:

1. es sollte zwischen mehreren Abstufungen gewählt werden können - also nicht nur zwischen zwei Alternativen
2. die Übersichtlichkeit und damit die Durchführbarkeit (s. Kapitel 9.4) mußten gewährleistet bleiben und
3. galt es, eventuell auftretende Mittelwertfehler zu vermeiden.

Die Auswertung:

Die Antwortmöglichkeiten [1] bis [4] werden mit Punkten von 0 bis 3 bewertet, wobei eine Punktzahl von 3 maximale Zufriedenheit bedeutet. Die Formulierungen stützen sich auf ROHRMANNs "Empirische Studien zur Entwicklung von Antwortskalen für die sozialwissenschaftliche Forschung" (1978). In ihnen wird der

Versuch unternommen, quantifizierende Begriffe (wie z.B. 'sehr', 'völlig', 'etwas' usw.) in eine Intervallskalierung zu übertragen. Die Weiterverarbeitung der so erhobenen Daten mit den für Intervallskalen zulässigen statistischen Operationen erscheint dadurch legitimiert.

Die durchschnittliche Punktzahl ($\bar{x}$) aus den Fragen Nr.1 und Nr.2 gibt das Ausmaß der Befriedigung von Bedürfnis 1 (spielen) an; die Zufriedenheit bezüglich Bedürfnis 2 (leisten) ist am Punktwert von Frage Nr.3 abzulesen; der Zufriedenheitsgrad für Bedürfnis 3 (anerkannt werden) ergibt sich aus der Berechnung des arithmetischen Mittels der Werte von Frage Nr.4 und der Fragen Nr. 5.11 bis 5.22.

Im zweiten Auswertungsschritt erfolgt eine Gewichtung der drei Werte: entsprechend dem zugrundeliegenden Hierarchietyp wird jeder einzelne Wert mit einem Faktor multipliziert, dessen Größe bestimmt wird von der jeweiligen Wahlhäufigkeit des Bedürfnisses in Fragebogen I (Erhebung der Motivationslage; Faktorgrößen von 0 bis 6). Hierdurch soll der Tatsache Rechnung getragen werden, daß es für die Gesamtzufriedenheit eines Spielers einen Unterschied darstellt, ob sein höher - oder sein tieferes Bedürfnis unbefriedigt blieb. (Bestätigung erhält dieses Vorgehen durch die von BREHM und COHEN (aa0) getroffene Feststellung, daß kognitive Dissonanz umso größer wird, je stärker zentrale Motive tangiert sind.)

Die Gesamtzufriedenheit als Summe der drei gewichteten Punktwerte bewegt sich zwischen den beiden Extremwerten 0 Punkte (= Minimum) und 27 Punkte (= Maximum).

8.4 Die Erfassung ausgewählter Wahrnehmungsprozesse

8.4.1 Positiv/negativ aufgefallene Spielleistungen

Der im Modell als Personwahrnehmung (PW) bezeichnete Bereich des Wahrnehmungsgeschehens soll mit Fragebogen III erfaßt werden.

Frage (1) erhebt mit ihren Teilen a (positiv aufgefallene Spielleistungen) und b (negativ aufgefallene Spielleistungen) in Grobform die gegenseitigen Leistungsbeurteilungen der Spieler. Diese globalen und undifferenzierten Beurteilungen entsprechen den gängigen Spontanurteilen, die innerhalb der Mannschaft und in Verbindung mit dem Umfeld unmittelbar nach Spielende abgegeben werden. Aus den Daten läßt sich - über mehrere Spiele hinweg - eine Leistungsrangfolge der Spieler über die eigene Mannschaft erstellen. Die Rangfolge spiegelt die Einschätzung der aktuellen Spielleistungen im Verlauf der Meisterschafts-Endrunde wider.

8.4.2 Attributionen zur positiv/negativ aufgefallenen Spiel- leistung

Die vorgegebenen Attribuierungen (5 zur positiv aufgefallenen und 5 zur negativ aufgefallenen Spielleistung) bieten den Spielern Gelegenheit, Gründe für die ihrer Meinung nach herausragenden (Minder-) Leistungen zu benennen. Die Zuschreibungen bewegen sich in der Dimension "Verursachung" auf einem Kontinuum mit den Extremen 'fremdverursacht' und 'eigenverursacht'. Die Attribukierungskategorien sind so angelegt, daß alle möglichen Ursachen (mehr oder minder spezifiziert) untergebracht werden können, d.h. es existiert keine Restkategorie.

Die angegebenen Attribukierungen erfassen die Tendenz, mit der die Mannschaft insgesamt die Verantwortung für auffällige Spielleistungen einzelner Mitglieder nicht näher definierten Umständen, der sozialen Umgebung oder dem Betroffenen selbst zuschreibt. Zusätzlich lassen sich mit denselben Daten Hinweise auf eventuelle Probleme in den Beziehungen zwischen bestimmten Spielern aufdecken.

8.4.3 Statistische Beurteilung der wahrgenommenen Spielleistungen
Mit Frage (2) kann ein spezieller Teil des Wahrgenommenen detailliert erfaßt werden. Die vorgesehenen fünf Kategorien 'Treffer in Prozent', 'erzielte Punkte', 'Rebounds', 'Ballgewinne' und 'Ballverluste' entsprechen den fünf im Kapitel zur Leistungseinschätzung ausführlich diskutierten Beurteilungskategorien.

Für ihre Verwendung als Wahrnehmungskategorien sprechen vier Gründe:

- der Umgang mit ihnen ist den Spielern vertraut, so daß
- Konsens über die Definitionen herrscht
- im Hinblick auf die Beantwortung wirken die Kategorien motivierend, da ihre Inhalte als relevant in bezug auf die Spielleistungen angesehen werden
- die Vergleichbarkeit mit der offiziellen Spielstatistik bleibt gewährleistet und damit die Feststellung der Wahrnehmungsgenauigkeiten.

Die Anzahl der Angaben, die die Spieler pro Spiel und Mannschaftsmitglied machen konnten, wurde offengelassen. Damit erlauben die Daten nicht nur die Feststellung der individuellen Wahrnehmungsgenauigkeiten,* sondern ebenso die der Aufmerksamkeitsrichtungen.

*Auf den eventuellen Einfluß der variablen 'Erinnerungsfähigkeit' soll hier lediglich hingewiesen werden.

8.5 Die Erfassung der Zusatzvariablen (4) bis (7)

8.5.1 Gruppensympathiestruktur

Zur Erhebung der Gruppensympathiestruktur (4) wurde ein Fragebogen erstellt, der zwei Fragen (a) und (b) umfaßt. Jeder dieser beiden Fragen sind alle zehn Spielernamen zugeordnet und jeder Name ist mit einer Zahlenfolge von 1 bis 10 versehen.

Von den Spielern wird verlangt, hinter jedem Namen einen Wert anzukreuzen (nach DOLLASE 1973, S. 48, handelt es sich hier folglich um ein soziometrisches "Beurteilungsverfahren" - üblich sind in diesem Zusammenhang sonst eher "Wahlverfahren"; vgl. hz. die Analyse spezifischer Probleme beim Einsatz von Wahlverfahren in DOLLASE 1974, S. 45). Der angekreuzte Wert gibt bei (a) Antwort auf die Frage nach der derzeitigen Intensität des privaten Kontaktes zu dem betreffenden Spieler und bei (b) nach der zu ihm gewünschten Kontaktintensität. Frage (b) soll der Möglichkeit Rechnung tragen, daß aufgrund besonderer Umstände (z.B. räumliche Entfernung der Wohnungen, zeitliche Belastungen durch Beruf oder Studium) angestrebte Interaktionen nicht realisiert werden können. Der Hinweis bei (b), daß zu demselben Spieler auch geringere Intensitäten als bei (a) gewünscht werden können, bezieht sich auf das Phänomen des "Pseudo-Privatbereiches". Er ist überall dort anzutreffen, wo die Teilnahme an Unternehmungen von Mannschaft und Trainer (z.B. Kinobesuche, Geburtstagsfeiern etc.) als freiwillig proklamiert wird, der sich aufgrund des sozialen Druckes ("Mannschaftsgeist") jedoch keiner ohne Angabe von triftigen Gründen ungestraft entziehen kann.

Falls bei Frage (a) und / oder (b) der eigene Name eine Beurteilung (10) erhielt, wurde der Wert bei der späteren Auswertung der Daten eliminiert.

Die Vorgabe der Zahlenwerte 1 bis 10 geschah unter Berücksichtigung der zukünftigen Erstellung einer Beliebtheitsrangfolge, welche die gesamte Mannschaft - also zehn Spieler - umfassen sollte.

8.5.2 Potentielle Spielpositionskonkurrenz

Die Feststellung der Spielpositionen (5) erfolgte mit Hilfe einer Expertenbefragung (die vier letzten Trainer des Teams wurden einbezogen). Selbst für diejenigen Spieler, die aufgrund ihrer Konstitution (Körpergröße) und ihres Fertigkeitenreper-toires auf mehr als einer Spielposition einsetzbar waren, ließ sich eine dominante Position identifizieren. Beobachtungen während der Meisterschafts-Endrunde ergaben, daß alle Spieler auch ausschließlich auf ihrer dominanten Position zum Einsatz kamen.

Notwendige Voraussetzung für die Ermittlung bestehender Konkurrenzsituationen war die gleichzeitige Erfassung der pro Spieler und Position gewährten Spielanteile. Sie ließen sich anhand aller im Rahmen der offiziellen Spielstatistik fixierten Einsatzzeiten problemlos rekonstruieren.

8.5.3 Fremdattribuierte Leistungsfähigkeit

Bei der Erhebung der Variablen 'fremdattribuierte Leistungsfähigkeit' (6) wurde davon ausgegangen, daß insbesondere solche Zuschreibungen ihren Einfluß auf die zu analysierenden Beziehungen ausüben, die dem Spieler durch für ihn relevante Personen attestiert werden.

Relevant bezüglich des genannten Kriteriums sind Personen, welche erstens über Expertenkenntnisse verfügen und zweitens über die Möglichkeit, Modifikationen des (Leistungs-) Status eines Spielers herbeizuführen.

Der Einzige, auf den beide genannten Bedingungen zutreffen, ist im allgemeinen der amtierende Trainer. Von ihm wurden die Daten zweimal erhoben (vor / während der Endrunde), um eine möglichst aktuelle Einschätzung zu gewährleisten. Eine zusätzliche Befragung seiner letzten drei Vorgänger diente der Absicherung der Ergebnisse. Alle befragten Experten wurden gebeten, ihre Rangskala der Mannschaftsmitglieder nach deren Leistungsfähigkeit anzugeben sowie die vorgenommenen Plazierungen zu begründen (Alter, individuelle Fähigkeiten und Fertigkeiten, physische und psychische Belastbarkeit etc.).

Das kognitive Problem der mangelnden Vergleichbarkeit von Spielern unterschiedlicher Spielpositionen wurde dadurch zu umgehen versucht, daß den Experten abgestufte Vorschläge für Nominierungen in der Nationalmannschaft abverlangt wurden (die Zahl der dort für eine Spielposition zur Verfügung stehenden Plätze sollte fiktiv, d.h. unbegrenzt sein). Die Existenz eines solchen internen, positionsunabhängigen Leistungsmaßstabes wurde bei allen Befragten vorausgesetzt.

8.5.4 Diskrepanz zwischen Spiegelselbst- und eigenattribuierter Leistungsfähigkeit

Für die Ermittlung der 'Diskrepanz zwischen Spiegelselbst-Leistungsfähigkeit und eigenattribuierter Leistungsfähigkeit'

(7) mußten beide Komponenten der Variablen einzeln erfaßt werden. Dies geschah mit Hilfe eines Fragebogens, der zwei entsprechende Fragestellungen enthielt.

Die Beantwortung von Frage (1) verlangt vom Spieler die Einschätzung des eigenen derzeitigen Rangplatzes innerhalb der Mannschaftsleistungsrangfolge, wobei die Höhe der Platzierung als Konsequenz der Beurteilung durch relevante Personen ("maßgebliche Leute") dargestellt ist. Der Hinweis auf die Fremdattribuierung soll erstens einer eventuellen Inferenz durch Eigenattribuierung bei der Beantwortung vorbeugen; zweitens dient er der adäquaten Erfassung der Spiegelselbst-Komponente.

Frage (2) zielt auf die Ermittlung desjenigen Rangplatzes ab, den der einzelne Spieler bei verbesserter individueller (Trainings-) Betreuung zu erreichen können glaubt (eigenattribuierte Leistungsfähigkeit).

Der gewählten Formulierung liegt die Vermutung zugrunde, daß Spieler nicht notwendigerweise den ihnen zugewiesenen Rangplatz als den ihnen angemessenen akzeptieren. Daher erhalten sie hier die Möglichkeit, auf ihre eventuell "verborgenen" Fähigkeiten hinzuweisen, d.h. die Leistungsfähigkeit anzugeben, die sie sich selbst zuschreiben - unabhängig vom derzeitigen Niveau ihrer Leistungsaktualisierung.

Für beide Fragen (1) und (2) wurden aus Vergleichbarkeitsgründen ähnliche Formulierungen verwandt. Der Verzicht auf eine (auch hier durchaus sinnvolle) Leistungseinstufung der gesamten Mannschaft durch jeden einzelnen Spieler gründet auf der Erfahrung, daß eine derartige Fragestellung zwei Probleme aufgeworfen hätte:

- 1.) Überforderung einiger Spieler bei der komplexeren Analyse der Leistungsstruktur

2.) Auftreten von Widerständen gegenüber der "gerechten" Einstufung aller sympathischen und unsympathischen Mitspieler, da das Erstellen von Leistungsrangreihen sehr stark emotional besetzt ist (schlechte Plazierungen implizieren mangelnde Fähigkeiten und bedrohen die Gruppenzugehörigkeit)

Eine Verzerrung der Ergebnisse und negative Auswirkungen auf den weiteren Befragungsverlauf müßten befürchtet werden.

9. Die Realisierung des Untersuchungsplanes

9.1 Die Ausgangssituation der Mannschaft zu Beginn der Endrunde zur Deutschen Basketballmeisterschaft

Vor Beginn der Saison hatten sich Vereins- / Abteilungsleitung stark engagiert und mit relativ hohen Investitionen zwei deutsche Spitzenspieler neu- bzw. eigene bewährte Kräfte weiterverpflichtet.

Entsprechend richteten sich die Erwartungen auf den Gewinn der Meisterschaft; der gleichzeitige Gewinn des Vereinskopals, der gemäß einem separaten Austragungsmodus unabhängig von der Meisterschaft ausgespielt wurde, schien realisierbar. Diese Erwartungen teilten neben dem genannten Personenkreis auch Mannschaft, Trainer und das übrige Umfeld. Für einen Teil der Zuschauer und der Journalisten stand der Gewinn des "Double" bereits fest.

Die Spiele der Vorrunde verliefen dann zunächst völlig unplanmäßig: Es gab unerwartete Niederlagen und selbst Siege überzeugten nicht, da die Spieler selten ihre durchschnittlichen Leistungen erreichten. Hieraus resultierte ein hohes Maß an Unzufriedenheit bei nahezu allen Beteiligten. Die Situation wurde verschärft durch häufige Auseinandersetzungen zwischen dem Trainer und einem der beiden neuverpflichteten Spieler, welcher für sich eine dominierende Position im Leistungsgefüge beanspruchte (die er zum Teil auch erfüllte) - er übernahm quasi die Rolle eines Stars. Seine stark individuell ausgerichtete Spielweise hinderte einige der anderen Mannschaftsmitglieder an ihrer vollen Leistungsentfaltung und verstärkte deren Unzufriedenheit.

Ein leichter Aufwärtstrend bezüglich der Leistungen zeichnete sich gegen Ende der Vorrunde ab. Zu diesem Zeitpunkt erreichten mehrere Spieler wieder ihre Normalform, während der "Star" verletzungsbedingt ausschied und für einen Einsatz während der bevorstehenden Endrunde nicht mehr infragekam. An seiner Stelle

holte man kurzfristig einen ausländischen Spieler zurück, der bereits in vorausgegangenen Jahren mit zeitweiligen Unterbrechungen für den Verein verpflichtet worden war.

Die Abschlußtabelle der Bundesligavorrunde führte folgende Vereine auf den ersten sechs Plätzen, die zur Teilnahme an der Endrunde berechtigten:

(1) MTV Gießen	26 : 10	Spielpunkte
(2) TuS 04 Leverkusen	26 : 10	"
(3) SC Göttingen	24 : 12	"
(4) MTV Wolfenbüttel	22 : 14	"
(5) USC Heidelberg	20 : 16	"
(6) SSV Hagen	18 : 18	"

Für die Mannschaft, bei der die Erhebung durchgeführt wurde (Leverkusen) ergab sich folglich ein Punktegleichstand im Vergleich zu Gießen. Aufgrund des besseren Korbverhältnisses (+7) im Direktvergleich nahm Gießen jedoch den ersten Rang ein.

9.2 Der Austragungsmodus der Endrunde

Qualifiziert für die Teilnahme an der Endrunde zur Deutschen Basketballmeisterschaft waren die Mannschaften, die nach Abschluß der Vorrundenspiele die Plätze (1) bis (6) der Bundesligatabelle belegten. Nur die während der Vorrunde untereinander erzielten Ergebnisse wurden in die Endrunde mitübernommen.

9.3 Der Verlauf der Endrunde

Nachdem der Tabellenführer aus Gießen am ersten Endrundenspieltag mit einer Differenz von 28 Korbpunkten nahezu deklassiert worden war, führte Leverkusen erstmals die Tabelle alleine an.

Diese Tabellenführung konnte ausgebaut werden, so daß TuS 04 bereits mit dem Heimsieg gegen Göttingen am siebenten von zehn Endrundenspieltagen als Meister feststand.

Die einzige Niederlage erfolgte im vorletzten, für den Titelgewinn mittlerweile belanglosen Spiel beim "Angstgegner" Wolfenbüttel: In Wolfenbüttel hatte die Mannschaft (bis auf eine Ausnahme im Pokal) seit 1972 nicht mehr gewinnen können. Sie betrachtete dieses für den Ausgang der Meisterschaft bedeutungslose Spiel deshalb als Prestigeangelegenheit (zwei Ziele waren hierfür maßgebend: Erstens die negative Serie in Wolfenbüttel zu beenden und zweitens ungeschlagen die Endrunde abzuschließen). Doch trotz dieser hohen Motivation konnten die Spieler auch diese Begegnung nicht zu ihren Gunsten entscheiden.

Mit dem Heimsieg gegen Heidelberg am vorletzten Spieltag erweiterte TuS 04 seinen Vorsprung gegenüber dem Tabellenzweiten MTV Gießen auf die seltene Differenz von zehn Spielpunkten.

Im Pokalwettbewerb schied die Mannschaft aus, nachdem der Meistertitel bereits gesichert war, aber vor Abschluß der Endrunde. In der entscheidenden Begegnung unterlag Leverkusen in Gießen dem dortigen MTV klar.

9.4 Durchführung der Untersuchung

Der empirischen Erhebung ging mehrere Wochen zuvor eine Expertenbefragung voraus. In sie wurden eine mehrfache Basketballnationalspielerin sowie vier bundesdeutsche Spitzentrainer miteinbezogen.

Die Gespräche erfolgten auf der Basis halbstrukturierter Interviews und betrafen alle später verwandten Fragebögen.

Vier Tage vor dem ersten Endrundenspiel erhielt die Mannschaft, die zunächst ohne Bekanntgabe von Einzelheiten allgemein über die bevorstehende Untersuchung unterrichtet worden war, eine detaillierte Einführung. Die Instruktionen verfolgten folgende Ziele:

- (1) Abbau von Hemmungen gegenüber einer psychologischen Untersuchung (z.B. kein IQ-Test)
- (2) Aufbau eines Vertrauensverhältnisses zwischen VL und Gruppe (Anonymität untereinander sowie gegenüber Dritten war zu gewährleisten)
- (3) Steigerung der Motivation zur Mitarbeit (Hinweis auf bevorstehende Mühen und Unannehmlichkeiten; Hervorhebung der Bedeutung der Untersuchung für VL; Erläuterung der daraus für jeden Spieler resultierenden Vorteile).

Aufgrund einer vorbehaltlosen Unterstützung durch Mannschafts- und Abteilungsleitung entstanden keinerlei Probleme im technischen Ablauf der Untersuchung: Unmittelbar im Anschluß an jedes Endrundenspiel wurden die Fragebögen beantwortet, noch bevor die Spieler die Umkleidekabinen verlassen hatten (abweichende Einzelfälle wiesen in ihren Daten keine Besonderheiten auf, so daß sie in der Auswertung wie alle anderen behandelt werden konnten). Da die gesamte Mannschaft nach jedem Schlußpfiff unmittelbar die Umkleidekabinen aufsuchte, waren unerwünschte Außeneinflüsse (der Befragung vorausgehende Gespräche mit Bekannten, Freunden, der Familie usw.) auf das mögliche Minimum reduziert. Der Bitte um Vermeidung von Diskussionen über spielstatistische Werte vor Beantwortung der Fragen wurde voll entsprochen. Daran

hielten sich auch Pressereporter, die mitunter die Kabinen aufsuchten - sie warteten stets das Ende der Befragungen ab und lieferten vorher keine Informationen aus ihren Mitschriften über das beobachtete Spiel.

Während der Spiele war es dem Untersuchungsleiter gestattet, das Spielgeschehen von der Auswechselbank aus zu verfolgen. In Zusammenarbeit mit dem die offizielle Spielstatistik erstellenden Betreuer konnte so ein hinreichend detaillierter Bericht über das Spielgeschehen angefertigt werden; er diente der Kontrolle der Daten aus der systematischen Beobachtung (also der offiziellen Spielstatistik), auf welche später im Rahmen der Auswertung ausschließlich bezug genommen wurde.

Eine gründliche Überprüfung der Reliabilität, mit der diese Statistiken angefertigt wurden, fand aus zeitlichen Gründen nicht statt.

Folgende Punkte sprechen jedoch für die Zuverlässigkeit der Aufzeichnungen:

- (1) das Anfertigen der Statistik war dem betreffenden Beobachter geläufig, da er die Arbeiten bereits vor Beginn der empirischen Erhebung mehrfach ausgeführt hatte (die Daten dienten und dienen Trainer und Mannschaft als objektive Grundlage für Diskussionen);
- (2) stichprobenhafte Vergleiche zwischen den Aufzeichnungen von Beobachter und Untersuchungsleitung erbrachten identische Ergebnisse;
- (3) einen Teil der fixierten Daten (Punkte, Fouls, Einsatzzeiten) enthält der durch ein Schiedsgericht kontrollierte Spielberichtsbogen; er wurde zum Vergleich mit der Spielstatistik herangezogen; Abweichungen zwischen den identischen Kategorien beider traten nicht auf.

Der Verlauf der Untersuchung belegte, daß die Ziele der Konstruktion vollständig erreicht werden konnten: die Motivation der Mannschaft zur Mitarbeit war derart hoch, daß sich einige Spieler trotz psychophysischer Erschöpfungszustände bereit zeig-

ten, neben den Fragen zur Spielzufriedenheit noch bis zu fünfzig statistische Angaben zu machen (was man von ihnen selbstverständlich n i c h t verlangt hatte; vgl.hz. Fragebogen Nr. 3, Frage 2). Lediglich ein einzelner Spieler verweigerte die weitere Mitarbeit, nachdem er zwei Spiele äußerst unzufrieden beendet hatte. Zusätzliche (Teil-) Ausfälle entstanden durch fehlende Einsätze.

Sowohl die bereits angesprochenen, unter den gegebenen Umständen nahezu optimal gestalteten Untersuchungsbedingungen, als auch das infolge der geschlechtsspezifischen Differenzen besondere emotionale Klima in der relativ intimen Atmosphäre einer Umkleidekabine (vgl.S. 92) dürften dieses hohe Motivationsniveau mitbestimmt haben. Im Hinblick auf die Ergebnisse resultierte daraus mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit eine gesteigerte Quantität der Daten; über eventuelle Qualitätsveränderungen können in diesem Zusammenhang jedoch keine Feststellungen getroffen werden, da die hierfür notwendigen Vergleichsmaßstäbe fehlen.

Abschließend sei noch erwähnt, daß am dritten Spieltag eine leichte Motivationseinbuße bei der Beantwortung der Fragen auftrat; sie läßt sich anhand der begleitenden teilnehmenden Beobachtung durch den Versuchsleiter auf eine offensichtliche Reduzierung des Gehalts an Neuem und Besonderem in der Untersuchungssituation zurückführen und konnte durch informellen Zuspruch, der diese Problematik zum Inhalt hatte, sofort aufgefangen werden.

Weitere Besonderheiten traten während der gesamten Untersuchung nicht auf - sieht man einmal davon ab, daß ein verlorenes Spiel unter neun gewonnenen für die Spieler eine besondere Erfahrung darstellt.

Ähnliches gilt für den siebenten Spieltag, an dem der Meistertitel gesichert wurde, sowie den zehnten, an welchem die entsprechende Ehrung stattfand.

Auf die Untersuchungsdurchführung blieben die genannten Ereignisse jedoch ohne besonderen Einfluß, da die Fragebögen zur ge-

wohnten Zeit in gewohnter Weise beantwortet wurden.

10 AUSWERTUNG DES EMPIRISCH ERFAßTEN DATENMATERIALS

10.1 Auswertung der zur allgemeinen Hypothese (1) erhobenen Daten

Die Überprüfung des Zusammenhangs zwischen den Daten der ersten und denen der zweiten Befragung (Fragebogen I) ergibt nach SPEARMAN einen Korrelationskoeffizienten von:

$$r = .48 \quad (N = 8)$$

Eine Analyse der Einzelfragen wurde ausschließlich für die Ergebnisse der ersten Befragung vorgenommen (Begründung s. Interpretation im nächsten Kapitel). Sie lautet:

Tab. 1 : Häufigkeitsverteilung der Spielerpräferenzen über die Fragen (1) bis (9) aus Fragebogen I

Frage	Paarvergleich	Häufigkeiten
<u>Nr.</u>	<u>Typ</u>	
1	a - s	1 : 9 (0 : 8)*
2	1 - s	10 : 0 (0 : 8)
3	1 - a	10 : 0 (7 : 1)
4	s - 1	6 : 4 (5 : 3)
5	1 - a	7 : 3 (6 : 2)
6	a - s	3 : 7 (0 : 8)
7	s - a	4 : 6 (0 : 8)
8	a - 1	6 : 4 (6 : 2)
9	1 - s	6 : 4 (4 : 4)

a = anerkannt werden, s = spielen, 1 = leisten

* in Klammern die Werte der 2. Befragung

Bei einer Gleichrangigkeit der Motive müßte die durchschnittliche Punktzahl für jedes Motiv 3.0 betragen. Stattdessen finden sich folgende Mittelwerte:

Tab. 2 : MWS der Spielerpräferenzen für die drei untersuchten Motive
a, s, l

Rang	Motiv	$\bar{x}_p$
1	l	4.1 (3.8)*
2	s	3.0 (3.1)
3	a	1.9 (2.1)

Für den zur Kontrolle eingesetzten Ergänzungsfragebogen (vgl. Kpt. 8.2) ergeben sich demgegenüber für die drei Motive folgende Mittelwerte:

Tab. 3 : MWS der Spielerpräferenzen für die drei untersuchten Motive
aus den Daten des Ergänzungsfragebogens

Rang	Motiv	$\bar{x}_p$
1	l	5.0
2.5	s	2.0
2.5	a	2.0

*in Klammern die Werte der 2. Befragung

Tab. 4 : Vergleich der Roh- und der Prozentwerte aus erster, zweiter und Ergänzungsbefragung

1. Befragung			2. Befragung		E.Befragung	
Motiv	Punkte	%	Punkte	%	Punkte	%
1	41	46	30	42	45	56
s	30	33	25	35	18	22
a	19	21	17	23	18	22

Die Überprüfung des Zusammenhangs zwischen den Daten der ersten bzw. zweiten Befragung mit denen der Ergänzungsbefragung ergibt nach SPEARMAN einen Korrelationskoeffizienten von:

$r = -.77$; $N = 9$ (1. Befragung mit E.Befragung)

$r = -.54$; $N = 8$ (2. Befragung mit E.Befragung)

Die unterschiedlichen Größen der drei miteinander verglichenen Stichproben resultieren aus der Tatsache, daß in der ersten Befragung zwar alle Spieler, in der Ergänzungsbefragung dagegen nur 9 und in der zweiten Befragung lediglich 8 von ihnen die betreffenden Fragen beantworteten.

NULLHYPOTHESE $H_{0(1)}$

Zur Feststellung der von jedem Spieler getroffenen Motivpräferenzen wurden die Daten der ersten Befragung (Fragebogen I) verwertet. Erst wenn sich infolge einer Gleichbewertung von mindestens zwei der drei Motive daraus keine eindeutige Zuordnung zu einem der 6 Hierarchietypen treffen ließ, wurden die Daten der zweiten Befragung hin-

zugezogen.

Tab. 5 : Häufigkeit e n , mit denen die einzelnen Motivhierarchie-
typen innerhalb der Untersuchungsgruppe auftreten

Typus	Häufigkeit
V4	6
GH; V1; V5; PATT*	1
V2; V3	0

* als PATT wird eine Gleichrangigkeit aller drei Motive bezeichnet,
welche sowohl in der ersten als auch in der zweiten Befragung bei
ein und demselben Spieler auftritt

NULLHYPOTHESEN $H_{0(2)}$ und $H_{0(3)}$

Die Motivhierarchietypen verteilen sich folgendermaßen über die Spieler der Ersten und Zweiten Fünf:

Tab. 6 : Verteilung der Motivhierarchietypen über die Gruppenmitglieder

Rang	$\bar{x}_E$	Spieler	Subgruppe	Hierarchietypus
1	34.00	07	1. Fünf	V4
2	31.70	01	"	V4
3	30.20	05	"	V4 (V1)*
4	29.62	04	"	V4
5	29.30	10	"	V4
				$\sum V4=5 \text{ (V1=1)}$
6	15.55	09	2. Fünf	V4
7	12.30	02	"	V5
8	11.30	08	"	GH
9	8.11	03	"	V1
10	6.55	06	"	PATT *
				$\sum V4=1; V1=1$

$\bar{x}_E$ = durchschnittliche Eisatzzeiten der Spieler

* auch unter Hinzuziehung der Daten aus der zweiten Befragung ließen sich für diese Spieler keine Präferenzen ableiten

10.2 Auswertung der zur allgemeinen Hypothese (2) erhobenen Daten

Zur Verrechnung der Daten wurden die in Fragebogen II ausgedruckten Antwortnumerierungen 1 bis 4 in die Werte 0 bis 3 umgewandelt. Während die Werte 0 bis 1 'Unzufriedenheit' repräsentieren, zeigen 2 und 3 'Zufriedenheit' an. Es ergeben sich folgende Mittelwerte der Zufriedenheit für die drei Motive:

Tab. 7 : MW der Zufriedenheiten, ermittelt aus den Angaben aller 10 Spieler in allen 10 Spielen, differenziert nach s, l, a und der Standardabweichung (s)

Motiv	$\bar{x}_Z$	s	N
s	2.4	.64	83
a	2.4	.58	70
l	1.9	.82	86

Tab. 8 : Rangfolge der Fragebogen II zugrundegelegten Items nach
ihrem Zufriedenheitsdurchschnitt

Rang	Item	$\bar{x}_Z$
1	Systemspiel	2.59
2	Anerk. durch Mitspieler	2.56
3	Anerk. durch Familie	2.54
4	Anerk. durch Presse	2.31
5	Anerk. durch Trainer	2.28
6	Einsatzzeit	2.22
7	materielle Anerk.	2.20
8	Leistung	1.93

Um eine adäquate Bewertung der durchschnittlichen Zufriedenheitswerte für jedes Motiv zu erhalten, wird jedes der drei Motive entsprechend der Bedeutung, welche ihm die Untersuchungsgruppe beigemessen hat, gewichtet: der durchschnittliche Zufriedenheitswert eines Motivs (s. Tabelle 7) wird mit dem anhand der Spielerpräferenzen ermittelten Durchschnittswert desselben Motivs (s. Tabelle 2) multipliziert:

Tab. 9 : gewichtete durchschnittliche Zufriedenheitswerte
der drei Motive

Motiv	$\bar{x}_Z$	$\bar{x}_P$	$(\bar{x}_Z \times \bar{x}_P) = Z_g$
s	2.4	3.0	7.2
l	1.9	4.1	7.8
a	2.4	1.9	4.6

$\bar{x}_Z$ = arithmetisches Mittel der Zufriedenheitswerte

$\bar{x}_P$ = arithmetisches Mittel der Motivpräferenzen aller Spieler

Z_g = gewichteter Zufriedenheitswert

Entsprechend dieser multiplikativen Vorgehensweise werden auch die individuellen gewichteten Zufriedenheitswerte ($Z_{g(i)}$) jedes einzelnen Spielers für jeden Spieltag berechnet: Als Multiplikationsfaktor (1) gilt der Wert, den der Spieler dem einzelnen Motiv innerhalb seiner Motivhierarchie (erste Befragung) beimißt (ergibt Werte von 0 bis 6; vgl. Fragebogen I); Faktor (2) ist der Zufriedenheitswert eines Spielers bezüglich desselben Motivs (Werte von 0 bis 3; vgl. Fragebogen II) am untersuchten Spieltag; abschließend werden die drei pro Motiv erfaßten und gewichteten Zufriedenheitswerte aufsummiert, so daß jeder Spieler an jedem Spieltag einen individuellen gewichteten Zufriedenheitsscore ($Z_{g(i)}$) von minimal 0 und maximal 27 Punkten erreicht. Ein solcher Gesamtscore soll die Durchführung weiterer Berechnungen ermöglichen.

Tab. 10 : pro Spiel und Spieler erfaßte $Z_g(i)$

Spieler	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	$\emptyset$
Spiel											
1	20.2	20.0		20.6	25.8	21.0	22.6	22.6	4.0	23.0	19.98
2	20.4	17.4	20.6	14.4	19.6		26.6	22.2	4.0	23.0	18.69
3	22.0	16.2	23.0	27.0	27.0		26.8	20.6		23.0	23.20
4	20.8	13.8	20.2	16.0	18.6	26.6	16.8	16.4		27.0	19.58
5	21.2	14.0	19.0	20.0	18.0	13.5	16.8	26.0		19.0	18.61
6	20.2	17.2	21.8	27.0	27.0		22.8	20.4		23.0	22.42
7	21.6	13.6	16.0		27.0	16.5	22.4	22.4		27.0	20.81
8	23.6	16.4	15.0		14.0	9.6	24.4	16.4		19.0	17.30
9	15.2	17.0	17.0	23.8	11.0	17.4	20.6	16.6		27.0	18.40
10	14.0	20.3		18.7	26.0	18.0	22.3	14.0		23.0	19.54
$\emptyset$	19.9	16.6	19.1	20.9	21.4	17.5	22.2	19.8		23.4	19.85

Damit ergibt sich folgende Rangreihe der Spieltage nach dem durchschnittlichen Mannschaftszufriedenheitswert:

Tab. 11 : Rangreihe der Spieltage nach den durchschnittlichen Zufriedenheitswerten der Mannschaft ($\bar{x}_{Zg(M)}$)

Rang	Spiel	$\bar{x}_{Zg(M)}$
1	3	23.20
2	6	22.42
3	7	20.81
4	1	19.98
5	4	19.58
6	10	19.54
7	2	18.69
8	5	18.61
9	9	18.40
10	8	17.30

NULLHYPOTHESE $H_{0(4)}$

Die Rangreihe der Spieler nach ihrem durchschnittlichen Zufriedenheitswert innerhalb des Untersuchungszeitraumes lautet:

Tab. 12 : Rangreihe der Spieler nach ihrem durchschnittlichen $Z_{g(i)}$

Rang	Spieler	$\bar{x}_{Zg(i)}$
1	10	23.4
2	07	22.2
3	05	21.4
4	04	20.9
5	01	19.9
6	08	19.8
7	03	19.1
8	06	17.5
9	02	16.6
10	09	(4.0) *

Für die Subgruppe der Spieler 10, 07, 05, 04, 01, 09, welche den Motivhierarchietypus V4 aufweisen (vgl. Tabelle 6), ergibt sich:

$$\bar{x}_{Zg(s)} = 18.64 *$$

Für die Spieler 08, 03, 06, 02 lautet der Subgruppendurchschnittswert:

$$\bar{x}_{Zg(s)} = 18.24$$

* Da Spieler 09 ab dem 3. Spieltag die Angaben verweigerte, sind seine Werte nur eingeschränkt interpretierbar

NULLHYPOTHESE $H_{0(5)}$

Die Spieler liegen in folgenden Spielen über (+), unter (-) oder im Bereich (± 0.50 Einheiten, welche mit 0 gekennzeichnet werden) ihres durchschnittlichen Zufriedenheitswertes ($\bar{x}_{Zg(i)}$):

Tab. 13 : positive und negative Abweichungen der Spieler von ihrem $\bar{x}_{Zg(i)}$

Spieler										
Spiel	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10
1	0	+		0	+	+	+	+		0
2	+	+	+	-	-		+	+		0
3	+	0	+	+	+		+	+		0
4	+	-	+	-	-	+	-	-		+
5	+	-	0	-	-	-	-	+		-
6	0	+	+	+	+		+	+		0
7	+	-	-		+	-	+	+		+
8	+	0	-		-	-	+	-		-
9	-	0	-	+	-	0	-	-		+
10	-	+		-	+	0	+	-		0

Die Spieler liegen in folgenden Spielen über (+), unter (-) oder im Bereich (± 0.5 Einheiten = 30 Sekunden, welche mit 0 gekennzeichnet werden) ihrer durchschnittlichen individuellen Einsatzzeiten ($\bar{x}_{E(i)}$):

Tab. 14 : positive und negative Abweichungen der Spieler
von ihrem $\bar{x}_{E(i)}$

Spieler										
Spiel	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10
1	+	+		-	+	+	-	-	-	+
2	+	+	-	+	-		+	+	-	-
3	-	-	+	-	+		+	+	-	-
4	+	-	+	+	-	-	-	+	-	-
5	-	-	+	+	+	+	+	+		-
6	+	-	+	+	+		-	-	-	+
7	0	-	-		+	+	-	+	+	+
8	+	-	-		0	0	+	-	+	+
9	-	+	0	-	-	+	+	-	+	+
10	-	+		0	+	+	-	-	+	-

Zur Beschreibung des Zusammenhangs zwischen den positiven / negativen Abweichungen der Spieler 08, 03, 06, 02 von ihrem individuellen Zufriedenheitsdurchschnitt ($\bar{x}_{Zg(i)}$) und den positiven / negativen Abweichungen derselben Spieler von ihrer durchschnittlichen individuellen Einsatzzeit ($\bar{x}_{E(i)}$) sollte der Kontingenzkoeffizient (C) berechnet werden; Grundlage der Berechnung wären die Tabellen 13 und 14 gewesen.

Da jedoch die Irrtumswahrscheinlichkeit mehr als 5% betragen hätte, wurde auf die Berechnung des Koeffizienten verzichtet.

10.3 Auswertung der zur allgemeinen Hypothese (3) erhobenen Daten

NULLHYPOTHESE $H_{0(6)}$

Anhand von Fragebogen III, Frage 2, wurden die gegenseitigen spielstatistischen Leistungsbeurteilungen der Mannschaftsmitglieder erfaßt.

Die nachfolgende Tabelle gibt die Gesamtzahlen der statistischen Beurteilungen an, die jeder Spieler über jeden anderen und sich selbst im Verlauf der zehn Spiele abgab. Sie stellen die Summe der Angaben dar in den fünf vorgegebenen spielstatistischen Kategorien (1) Treffer in %, (2) erzielte Korbpunkte, (3) Rebounds, (4) Ballgewinne, (5) Ballverluste. Dies bedeutet, daß pro Spiel von jedem Spieler bis zu 50 statistische Beurteilungen (Bstat) abgegeben werden konnten.

Tab. 15 : Summen der von jedem Spieler über jedes Gruppenmitglied im Verlauf der zehn untersuchten Spiele abgegebenen Bstat

abg. Spieler	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	Σ
erh. Spieler											
01	41	1	10	49	14	30	13	9		13	180
02	28	16	8	49	8	26	5	12		10	162
03	19	7	15	45	6	19		5		3	119
04	32	2	1	40	16	25	6	10		11	143
05	37	1	10	50	22	32	15	7		13	187
06	16	4	7	40	7	31	2	8		5	120
07	40	2	11	50	16	31	18	17		12	197
08	33	8	10	50	9	25	2	30		8	175
09	25	2	11	45	13	31	4	12		6	149
10	31		4	50	10	29	5	10		20	159
Σ	302	43	87	468	121	279	70	120		101	1591

abg. Spieler = statistische Beurteilungen abgebender Spieler

erh. Spieler = statistische Beurteilungen erhaltender Spieler

Da einzelne Mannschaftsmitglieder an weniger als zehn Spielen aktiv teilnahmen (vgl. Tabelle 14), dadurch seltener beurteilt werden konnten, soll die Interpretation der in Tabelle 15 aufgeführten Daten durch eine Berechnung der Durchschnittswerte ($\bar{x}_{\text{Bstat}}$) erleichtert werden:

Tab. 16 : von jedem Spieler über jedes Gruppenmitglied abgegebene $\bar{x}_{\text{Bstat}}$

abg. Spieler erh. Spieler	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10
01	4.1	0.1	1.0	4.9	1.4	3.0	1.3	0.9		1.3
02	2.8	1.6	0.8	4.9	0.8	2.6	0.5	1.2		1.0
03	2.4	0.9	1.9	5.6 *	0.8	2.4		0.6		0.4
04	4.0	0.2	0.1	5.0	2.0	3.1	0.8	1.2		1.4
05	3.7	0.1	1.0	5.0	2.2	3.2	1.5	0.7		1.3
06	2.3	0.6	1.0	5.7 *	1.0	4.4	0.3	1.1		0.7
07	4.0	0.2	1.1	5.0	1.6	3.1	1.8	1.7		1.2
08	3.3	0.8	1.0	5.0	0.9	2.5	0.2	3.0		0.8
09	2.8	0.2	1.2	5.0	1.4	3.4	0.4	1.3		0.7
10	3.1		0.4	5.0	1.0	2.9	0.5	1.0		2.0

* über 03 und 06 wurden von 04 auch dann Abgaben gemacht, wenn diese nicht eingesetzt worden waren

Die Rangfolge der Spieler nach den über sie insgesamt abgegebenen statistischen Beurteilungen wird ebenfalls anhand der Durchschnittswerte (Grundlage sind die Werte aus den Tabellen 14 und 15) erstellt:

Tab. 17 : Rangfolge der Spieler nach durchschnittlich erhaltener Anzahl statistischer Beurteilungen

Rang	Spieler	$\bar{x}$	Σ Bstat (erh.)	Anzahl Spiele
1	07	19.7	197	10
2	05	18.7	187	10
3	01	18.0	180	10
4	04	17.9	143	8
5	08	17.5	175	10
6	06	17.1	120	7
7	09	16.6	149	9
8	02	16.2	162	10
9	10	15.9	159	10
10	03	14.9	119	8

Über die Subgruppe der Spieler 10, 07, 05, 04, 01, 09, welche den Motivhierarchietypus V4 aufweist (vgl. Tabelle 6), wurden durchschnittlich

17.81 statistische Beurteilungen abgegeben.

Die Spieler 08, 03, 06, 02, welche einen anderen als den Motivhierarchietypus V4 aufweisen, erhielten durchschnittlich

16.46 statistische Beurteilungen.

NULLHYPOTHESE $H_0(7)$

Die Rangfolge der Spieler nach der durchschnittlich von ihnen abgegebenen Anzahl statistischer Beurteilungen lautet:

Tab. 18 : Rangfolge der Spieler nach durchschnittlich abgegebener Anzahl statistischer Beurteilungen

Rang	Spieler	$\bar{x}$	Bstat (abg.)	Anzahl* Spiele
1	04	4.68	468	10
2	01	3.02	302	10
3	06	2.79	279	10
4	05	1.21	121	10
5	08	1.20	120	10
6	10	1.01	101	10
7	03	0.87	87	10
8	07	0.70	70	10
9	02	0.43	43	10
10	09	0.00	0	10

* auch die nicht eingesetzten Spieler konnten das Spielgeschehen beobachten und statistische Beurteilungen über die Aktiven abgeben

Die Subgruppe der Spieler 10, 07, 05, 04, 01 (09 wurde nicht mit-
einbezogen), welche den Motivhierarchietypus V4 aufweist, gab
durchschnittlich

21.24 statistische Beurteilungen ab.

Die Spieler 08, 03, 06, 02, welche einen anderen als den Motiv-
hierarchietypus V4 aufweisen, gaben durchschnittlich

13.22 statistische Beurteilungen ab.

NULLHYPOTHESE $H_{0(8)}$

Um einen Überblick darüber zu erhalten, welcher Spieler welche
Mannschaftsmitglieder bei der Abgabe seiner statistischen Beur-
teilungen präferierte, werden die Angaben jedes Spielers über
alle anderen und sich selbst anhand der in Tabelle 16 aufgeführten
Werte in Spielerrangfolgen umgewandelt:

Tab. 19 : individuelle Spielerrangfolgen nach durchschnittlicher Anzahl der über die Beobachteten abgegebenen statistischen Beurteilungen

Spieler Rang	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10
1	01	02	03	06	05	06	07	08		10
1.5										
2		03	09	03	04	09	05	07		04
2.5	04,07	08	07		07	05	01	09		
3										
3.5										
4	05	06					04			01,05
4.5					01,09	04,07		02,04		
5	08		01,05 06,08	04,05 07,08 09,10			02,10			07
5.5										
6	10	04,07,09				01		06		02
6.5					06,10					
7						10	09	10		08
7.5	02,09									
8			02		08	02	06	01		
8.5		01,05								06,09
9	03		10			08	08	05		
9.5				01,02	02,03					
10	06	10	04			03	03	03		03

Eine Gegenüberstellung der Subgruppe von Spielern, welche den Motivhierarchietypus V4 aufweisen (10, 07, 05, 04, 01, 09), und der Subgruppe von Spielern mit anderen Motivhierarchietypen (08, 03, 06, 02) ergibt folgende durchschnittliche Plazierungen für Angehörige der eigenen bzw. jeweils anderen Subgruppe:

Tab. 20 : durchschnittliche Plazierungen aller Gruppenmitglieder innerhalb der individuellen Spielerrangfolgen (s. Tabelle 19), differenziert nach Bstat abgebender und Bstat erhaltender Subgruppe

von	S_{V4}	S_{Rest}	$\emptyset$
an			
S_{V4}	4.27	5.96	5.02
S_{Rest}	7.35	4.97	6.29

NULLHYPOTHESEN $H_{0(9)}$ und $H_{0(10)}$

Als Wahrnehmungsverzerrungen (V_{Bstat}) werden solche Überschätzungen/Unterschätzungen definiert, die als einseitige Abweichungen (in %) der subjektiven Beurteilungen (Bstat) vom 'wahren' Wert der offiziellen Spielstatistik in mindestens drei der fünf Beurteilungskategorien (Treffer in % / erzielte Korbpunkte / Rebounds / Ballgewinne / Ballverluste) auftreten. Innerhalb der einzelnen Kategorien sind alle Beurteilungen zusammengefaßt, die ein Spieler über einen anderen oder sich selbst im Verlauf der zehn untersuchten Spiele abgegeben hat.

In der nachfolgenden Matrix wird das Verhältnis von zu guten* gegenüber den zu schlechten Beurteilungen dargestellt.

*In Kategorie (5) wurde die Wertigkeit umgekehrt, so daß eine dortige Überschätzung einer zu schlechten Beurteilung entspricht

Tab. 21 : Beurteilungstendenzen der Gruppenmitglieder in ihren Beurteilungen untereinander, differenziert nach den fünf vorgegebenen Kategorien

abg. Spieler *	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10
erh. Spieler	+	-	+	-	+	-	+	-	+	-
01	2:3	0:1	1:2	2:3	2:1	4:1	2:1	2:0		1:3
02	3:2	5:1	0:3	1:4	1:2	1:4	2:0	1:4		2:2
03	2:2	0:2	1:2	2:3	1:0	2:3		1:2		1:1
04	1:4	1:1	1:0	4:1	1:3	2:3	2:0	3:0		3:1
05	0:5	1:0	2:1	4:1	0:5	2:3	1:1	0:2		2:1
06	1:3	1:1	0:2	1:4	2:1	1:4		1:2		1:1
07	1:3	1:0	1:2	2:3	2:2	2:3	2:2	3:2		2:2
08	2:3	1:1	0:3	1:4	1:3	2:3	0:1	1:3		1:4
09	1:4	0:2	3:0	0:5	2:0	4:1	0:1	0:3		1:2
10	1:3		1:2	2:3	3:1	3:2	1:0	1:4		3:2

+ = Überschätzungen, - = Unterschätzungen

* da einige Spieler nicht für alle Kategorien und alle Spieler Beurteilungen abgaben, kann die Summe innerhalb der einzelnen Parzellen den Wert 'Fünf' unterschreiten

Als 'einseitig' im Sinne der oben definierten Wahrnehmungsverzerrungen (V_{Bstat}) gelten Überschätzungen und Unterschätzungen in mindestens drei der fünf vorgegebenen Kategorien bei Relationen von 5 : 0, 0 : 5 / 4 : 0, 0 : 4 / 4 : 1, 1 : 4 / 3 : 0, 0 : 3.

Tab. 22 : V_{Bstat} aller Spieler in ihren Beurteilungen untereinander

abg. Spieler	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	Σ
erh. Spieler											
01						+					1
02			-	-		-		-			4
03											0
04	-			+				+			3
05	-			+	-						3
06				-		-					2
07											0
08			-	-						-	3
09	-		+	-		+		-			5
10								-			1
Σ	3	0	3	6	1	4	0	4		1	22

+ = überschätzende Verzerrungen, - = unterschätzende Verzerrungen

Die Spieler 10, 07, 05, 04, 01, 09*, welche den Motivhierarchietypus V4 aufweisen, sind gegenüber den Spielern 08, 03, 06, 02 in folgendem Ausmaß an den Wahrnehmungsverzerrungen beteiligt resp. von ihnen betroffen:

Tab. 23 : V_{Bstat} , differenziert nach abgebender und erhaltender Subgruppe sowie Überschätzungs- und Unterschätzungstendenz

Tendenz	von S_{V4}		von S_{Rest}		Σ
	an S_{V4}	an S_{Rest}	an S_{V4}	an S_{Rest}	
+	2	0	4	0	6
-	5	4	2	5	16
Σ	7	4	6	5	22

S_{V4} = Subgruppe der Spieler mit Motivhierarchietypus V4

S_{Rest} = Subgruppe der Spieler mit anderen Motivhierarchietypen

Tendenz = Richtung der Wahrnehmungsverzerrungen

* Spieler 09 wurde mitbeurteilt, ohne eigene Urteile abgegeben zu haben

NULLHYPOTHESE $H_{0(11)}$

Zur Berechnung der Wahrnehmungsgenauigkeiten wird jede der von den Spielern in Fragebogen III, Frage 2 notierte Angabe mit dem entsprechenden 'wahren' Wert der offiziellen Spielstatistik verglichen. Die Diskrepanzen zwischen 'wahrem' Wert und Schätzwert werden als Abweichungen in Prozent angegeben und sind bei Überschätzungen ohne Zusatz, bei Unterschätzungen mit einem Minuszeichen versehen. Die folgende Tabelle liefert einen Überblick darüber, in welchem Ausmaß die einzelnen Spieler von Abweichungen bei ihrer Beurteilung durch die Gesamtmannschaft betroffen sind. Die aus den statistischen Beurteilungen (Bstat) aller zehn Spiele zusammengefaßten Werte werden für jede Kategorie gesondert aufgeführt.

Tab. 24 : Abweichungen aller erhaltenen Estat (in %), differenziert nach Spielern und Kategorien

Abw. %	Treffer %	Punkte	Rebounds	Ballgew.	Ballverl.
Spieler					
01	-3.83	3.27	45.21	-30.33	-11.25
02	-31.24	-14.24	92.68	-92.86	39.29
03	-25.38	-21.08	34.17	-76.92	-60.71
04	8.06	0.79	12.85	-12.53	-37.37
05	-3.09	5.89	-7.51	-8.70	-0.44
06	-24.27	-16.23	-2.08	-76.92	-53.33
07	-6.89	-7.20	13.66	-16.67	-12.12
08	-31.64	-13.40	-17.31	-33.33	-16.67
09	2.96	2.12	-10.00	-22.62	28.03
10	-3.26	1.04	-25.04	-4.94	-29.13

Die Information, welcher Spieler welches Mannschaftsmitglied mit welcher Genauigkeit beurteilte, kann der nachfolgenden Spielermatrix entnommen werden (eine Differenzierung dieser Wahrnehmungsgenauigkeiten nach Beurteilungskategorien s. Tabellen 77 bis 81 im Anhang).

Tab. 25 : $\bar{x}_{WG}$ aller Gruppenmitglieder in ihren Beurteilungen untereinander*

abg. Spieler erh. Spieler	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10
01	7.34	-7.00	-7.20	-2.90	8.86	10.27	40.08	3.22		20.92
02	11.00	32.69	-55.62	-9.24	-7.25	11.38	96.60	31.83		23.70
03	9.90	-25.14	-24.67	-35.24	3.67	-31.58		-49.60		-18.67
04	4.78	-21.50	25.00	0.28	-12.56	-25.00	15.00	17.40		-2.64
05	-10.46	30.00	18.20	6.30	-12.32	-9.50	7.20	-12.00		5.92
06	-38.62	15.00	-20.71	-45.60	14.57	-29.74	0.00	19.38		0.00
07	-5.92	4.50	-9.00	-3.20	7.31	-14.68	-2.11	11.12		-16.33
08	-15.94	-6.38	-25.20	-31.92	-38.89	-27.16	-48.00	-3.50		-34.38
09	-11.32	-38.00	31.73	-19.53	28.08	13.29	-7.75	4.92		41.83
10	-7.97		-18.50	-14.84	16.80	-8.10	10.80	-39.50		-7.30
Ø	-4.46	6.26	-10.36	-15.08	0.15	-10.05	15.59	1.30		1.34

*einen Überblick über die Tendenzen der bewertenden statistischen Beurteilungen gibt Tabelle 83 im Anhang ("bewertend" bedeutet, daß die einzige Negativ-Kategorie 'Ballverluste' mit umgekehrtem Vorzeichen verrechnet wird, so daß eine dorige Überschätzung ebenso wie in den übrigen Kategorien einer zu positiven Leistungsbeurteilung entspricht)

Für die Bewertung der Genauigkeit, mit der ein Spieler im Verlauf der Untersuchung von den Gruppenmitgliedern beurteilt wurde (WG), ist es ohne Belang, ob es sich beim jeweiligen Gesamtwert um eine Unterschätzung oder eine Überschätzung handelt. Für die Einordnung der Spieler in die nachfolgende Rangreihe anhand ihrer diesbezüglichen Durchschnittswerte ist daher ausschließlich die Höhe der Abweichung, nicht aber ihre Tendenz maßgebend.

Tab. 26 : Rangfolge der Spieler nach ihrer $\bar{x}_{WG}$, mit welcher sie beurteilt wurden (Werte entnommen aus Tabelle 76 im Anhang)

Rang	Spieler	$\bar{x}_{WG}$
1	09	1.12
2	05	-1.79
3	04	-3.11
4	07	-4.42
5	01	7.42
6	02	7.86
7	10	-10.17
8	08	-22.46
9	03	-23.75
10	06	-26.60

WG = Wahrnehmungsgenauigkeit

Für die Subgruppe der Spieler 10, 07, 05, 04, 01, 09, welche den Motivhierarchietypus V4 aufweist, ergibt sich:

$$\bar{x}_{WG(s)} = - 1.74 \%$$

Für die Spieler 08, 03, 06, 02 lautet der Subgruppendurchschnittswert:

$$\bar{x}_{WG(s)} = -15.06 \%$$

NULLHYPOTHESE $H_{0(12)}$

Auch bei der Bewertung der Genauigkeit (WG), mit der ein Spieler im Verlauf der Untersuchung die Gruppenmitglieder beurteilte, kann auf eine Berücksichtigung der Abweichungstendenzen bei der Einordnung in die entsprechende Rangreihe verzichtet werden:

Tab. 27 : Rangfolge der Spieler nach der $\bar{x}_{WG}$, mit welcher sie die Gruppenmitglieder beurteilten

Rang	Spieler	$\bar{x}_{WG}$
1	05	0.15
2	08	1.30
3	10	1.34
4	01	-4.46
5	02	6.26
6	06	-10.05
7	03	-10.36
8	04	-15.08
9	07	15.59
10	—	—

WG = Wahrnehmungsgenauigkeit

Für die Subgruppe der Spieler 10, 07, 05, 04, 01 (09^{*}), welche den Motivhierarchietypus V4 aufweist, ergibt sich:

$$\bar{x}_{WG(s)} = - 6.74 \%$$

Für die Spieler 08, 03, 06, 02 lautet der Subgruppendurchschnittswert:

$$\bar{x}_{WG(s)} = - 6.20 \%$$

* Spieler 09 gab keine Urteile ab

NULLHYPOTHESE $H_{0(13)}$

Um festzustellen, welcher Spieler welche Mannschaftsmitglieder bei der Beurteilung der Spielleistungen hinsichtlich des Kriteriums 'Wahrnehmungsgenauigkeit' (WG) präferierte, werden die Angaben der betreffenden Spielermatrix (s. Tabelle 24) in Spielerrangfolgen umgewandelt:

Tab. 28 : individuelle Spielerrangfolgen nach $\bar{x}_{WG}$ der beurteilenden Spieler

abg. Spieler	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10
Rang										
1	04	07	01	04	03	10	06	01		06
2	07	08	07	01	02	05	07	08		04
3	01	01	05	07	07	01	05	09		05
4	10	06	10	05	01	02	09	07		10
5	03	04	06	02	05	09	10	05		07
6	05	03	03	10	04	07	04	04		03
7	02	05	04	09	06	04	01	06		01
8	09	02	08	08	10	08	08	02		02
9	08	09	09	03	09	06	02	10		08
10	06		02	06	08	03		03		09

Ein Vergleich der beiden Subgruppen ergibt hinsichtlich des Kriteriums 'durchschnittliche Wahrnehmungsgenauigkeit' ($\bar{x}_{WG}$) folgende Werte (in %):

Tab. 29 : $\bar{x}_{WG}$ der beiden Subgruppen in ihren Beurteilungen untereinander

von	S_{V4}	S_{Rest}	$\emptyset$
an			
S_{V4}	- 1.48	- 2.36	- 1.74
S_{Rest}	-17.68	-11.16	-15.06
$\emptyset$	- 6.74	- 6.20	- 6.56

NULLHYPOTHESE $H_0(14)$

Die Abweichungen der statistischen Urteile von ihrem 'wahren' Wert in der offiziellen Spielstatistik werden auf eventuelle Zusammenhänge innerhalb der Urteilstendenzen hin überprüft. Resultierende Koeffizienten (berechnet nach PEARSON), die ein Signifikanzniveau von mindestens 1.9 % erreichen, gelten als Wahrnehmungsanker (WA) im Sinne der Hypothese - unabhängig davon, ob es sich um einen positiven oder negativen Zusammenhang zwischen den zugrundeliegenden Beurteilungstendenzen handelt. Zunächst soll überprüft werden, wie oft jeder Spieler im Verlauf der zehn untersuchten Spiele von der Mannschaft als Wahrnehmungsanker benutzt wurde.

Die Gesamtzahl der gebildeten Koeffizienten errechnet sich aus der Zahl der Kategorien (5) und der Zahl der Spieler (10); da alle Kombinationsmöglichkeiten geprüft werden sollen, ergibt sich:

$$\frac{50 \times 49}{2} = 1225$$

zu bildende PEARSON-Korrelationskoeffizienten.

Die nachfolgende Spielermatrix gibt die Häufigkeiten an, mit denen jeweils zwei Spieler zusammenhängend beurteilt wurden:

Tab. 30 : Spielermatrix der Häufigkeiten, mit welchen die Mannschaftsmitglieder an signifikanten Korrelationen beteiligt sind

Spieler	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	Σ
01	1	0	0	0	1	1	2	1	0	0	6
02	1	1	1	2	1	0	4	1	0	1	12
03	0	2	3	2	0	1	3	1	0	0	12
04	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	6
05	0	0	1	1	0	1	1	2	0	0	6
06	0	2	2	0	0	2	0	2	0	1	9
07	0	1	0	1	2	5	2	1	2	1	15
08	0	2	1	0	0	0	3	2	0	0	8
09	1	1	0	2	0	0	0	0	1	0	5
10	1	4	2	3	2	2	2	1	2	1	20
Σ	4	14	10	12	6	12	18	12	6	5	99

Die Gesamtsumme von 99 Wahrnehmungsankern entspricht einem Anteil von 8.1 % der signifikanten Korrelationen an der Gesamtsumme der 1225 gebildeten Koeffizienten.

Für den einzelnen Spieler ergibt sich folgende Häufigkeit der Beteiligung (es werden die jeweiligen Zeilen- zu den entsprechenden Spaltensummen addiert):

Tab. 31 : Rangfolge der Spieler nach der Häufigkeit, mit welcher sie an signifikanten Korrelationen beteiligt sind

Rang	Spieler	Häufigkeit
1	07	33
2	02	26
3	10	25
4	03	22
5	06	21
6	08	20
7	04	18
8	05	12
9	09	11
10	01	10
Σ		198

NULLHYPOTHESE $H_{0(15)}$

Die Zahl der von den einzelnen Spielern benutzten Wahrnehmungsanker (WA) ist aus Tabelle 32 ersichtlich.

Da hier gegenüber Nullhypothese $H_{0(14)}$ eine weitere Differenzierung der Beurteilungsabweichungen nach (verursachenden) Spielern erfolgt, ergibt sich als Summe:

$$10 \times 1225 = 12250$$

zu bildende PEARSON-Korrelationskoeffizienten.

Tab. 32 : Rangfolge der Spieler nach ihren Σ WA, die sie während der Beurteilungen benutzten*

Rang	Spieler	Σ WA
1	01	128
2	08	85
3	05	65
4	06	64
5	04	39
6	03	36
7	10	34
8	07	12
9	02	2
10	—	—
Σ		465

* Spieler 09 gab keine Beurteilungen ab

Anhand der von jedem Spieler im Verlauf der zehn Spiele (diese Angaben stellen zusammengefaßte Werte dar) innerhalb der fünf einzelnen Kategorien und differenziert nach den zehn Mannschaftsmitgliedern abgegebenen statistischen Beurteilungen läßt sich für jedes Gruppenmitglied die Zahl der Abweichungen und damit die Zahl der realiter zu bildenden PEARSON-Korrelationskoeffizienten bestimmen. Sie liegt, wie die nachfolgende Tabelle anzeigt, bei den meisten Spielern deutlich unter dem Maximalwert von 1225 Koeffizienten, welcher auf der Höchstsumme von 50 gebildeten Differenzen (= Abweichungen der statistischen Beurteilungen von ihrem 'wahren' Wert) basiert.

Tab. 33 : Rangfolge der Spieler nach der Anzahl der aus ihren statistischen Beurteilungen gebildeten Korrelationskoeffizienten*

Rang	Spieler	Zahl der Differenzen	gebildete Koeffizienten
1.5	04	50	1225
1.5	06	50	1225
3	01	49	1176
4	08	44	946
5	10	42	861
6	05	36	630
7	03	29	406
8	02	19	171
9	07	17	136
10	09	0	0
Σ		336	6776

* Spieler 09 gab keine Beurteilungen ab

Von den 12250 potentiell zu bildenden Koeffizienten konnten demnach lediglich 6776 berechnet werden, da die für die Erreichung des Maximalwertes erforderliche Anzahl von 50 Differenzen pro Spieler nicht immer verwirklicht wurde. (Die oben dargestellte Rangfolge der Spieler nach Anzahl der für sie berechenbaren Korrelationskoeffizienten ist im übrigen nicht notwendigerweise identisch mit einer Rangfolge der Spieler nach Anzahl der von ihnen abgegebenen statistischen Beurteilungen (vgl. hz. Tabelle 18), da für das Erreichen der Differenzenhöchstzahl 50 v.a. eine Streu- und der Beurteilungen über die fünf Kategorien u n d a l l e z e h n Spieler Voraussetzung ist - allerdings steigt mit einer wachsenden Anzahl von Angaben im allgemeinen auch die Breite der Streuung, so daß zumindest ein positiver Zusammenhang zwischen beiden Rangfolgen zu erwarten ist).

Um zu einer adäquaten Einschätzung der jeweiligen Anzahl aller durch die Spieler verursachten Wahrnehmungsanker zu gelangen, werden die betreffenden individuellen Absolutwerte in Beziehung gesetzt zu der individuellen Häufigkeit, mit der ein Spieler Angaben über die Spielleistungen der Gruppenmitglieder machte; d.h. die Anzahl der Wahrnehmungsanker eines Spielers wird als Prozentsatz der aus seinen abgegebenen statistischen Beurteilungen gebildeten Gesamtsumme von Korrelationskoeffizienten beschrieben:

Tab. 34 : Rangfolge der Spieler nach dem prozentualen Anteil der von ihnen benutzten WA an der Gesamtsumme der aus ihren statistischen Beurteilungen gebildeten Abweichungsdifferenzen (vgl. Tabellen 32 und 33)*

Rang	Spieler	% WA
1	01	10.9
2	05	10.3
3	08	9.0
4	03	8.9
5	07	8.8
6	06	5.2
7	10	4.0
8	04	3.2
9	02	1.2
10	—	—

Für die Subgruppe der Spieler 10, 07, 05, 04, 01, (09*), welche den Motivhierarchietypus V4 aufweisen, ergibt sich ein durchschnittlicher Prozentsatz von:

$$\bar{x}_{(s)} = 7.44 \% \text{ WA.}$$

Für die Spieler 08, 03, 06, 02 lautet der Subgruppendurchschnittswert:

$$\bar{x}_{(s)} = 6.08 \% \text{ WA.}$$

*Spieler 09 gab keine Urteile ab

NULLHYPOTHESE $H_{0(16)}$

Die durchschnittliche Genauigkeit, mit welcher ein Spieler die Leistungen der Gruppenmitglieder innerhalb der Kategorien (1) bis (5) beurteilte ($\bar{x}_{WG}$), gibt Tabelle 35 für jedes einzelne Spiel an:

Tab. 35 : $\bar{x}_{WG}$, differenziert nach Spieler und Spieltag

abg. Spieler in Spiel	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	ϕ
Nr. 1	- 0.09	5.00	- 8.08	-13.18	13.06	- 1.66		-11.20		- 0.29	- 1.75
Nr. 2	- 3.27		-34.75	-20.08	15.89	- 4.76		10.14		5.30	- 7.40
Nr. 3	-13.86	-29.86	-26.25	-10.87	0.18	- 8.81	-18.75	2.20		- 6.50	-11.09
Nr. 4	6.93	7.33	117.50	-25.10	3.50	-100.00	- 1.57	0.00			- 9.64
Nr. 5	-22.74	- 4.33	-10.00	-25.16	-21.00	-32.33	21.67	-40.71		-27.65	-22.80
Nr. 6	10.88	146.40	25.67	- 7.58	14.20	28.43	24.44	3.11		21.47	12.55
Nr. 7	7.30	- 8.33	-17.59	- 8.67	-10.60	- 8.11	- 4.11	1.96		- 9.14	- 5.68
Nr. 8	-21.62	-100.00	-19.60	- 7.47	-53.89	-21.14	0.71	-15.40			-19.11
Nr. 9	- 9.56		- 2.70	-10.30	5.00	-23.22	47.27	21.86		19.81	- 2.40
Nr. 10	1.95			-21.67	2.83	6.34	31.85	-25.00			- 2.59

Es ergeben sich folgende individuelle Rangreihen der Spiele nach durchschnittlicher Wahrnehmungsgenauigkeit der beurteilenden Gruppenmitglieder (auf die Einordnung in die Rangreihe bleibt auch hier die Richtung der Abweichung ohne Einfluß - lediglich ihre Höhe bestimmt den Rangplatz; vgl. hz. a. S. 147):

Tab. 36 : individuelle Rangfolgen der Spiele nach $\bar{x}_{WG}$

abg. Spieler	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10
Rang										
1	1	5	9	8	3	1	8	4		1
2	10	1	1	6	10	2	4	7		9
3	2	4	5	7	4	10	7	3		10
4	4	7	7	9	9	7	3	6		7
5	7	3	8	3	7	3	5	2		2
6	9	8	6	1	1	8	6	1		4
7	6	6	3	2	6	9	10	8		3
8	3		2	10	2	6	9	9		6
9	8	2*,9*	4	4	5	5		10		8
10	5	110*	10	5	8	4	1*,2*	5		5

*o. Angaben

Mit Hilfe des Rangkorrelationskoeffizienten (nach SPEARMAN) wird die Rangreihe der Spieltage nach Wahrnehmungsgenauigkeit eines Spielers (s. Tabelle oben) mit seiner Rangreihe der Spieltage nach Spielzufriedenheit auf einen eventuell bestehenden Zusammenhang hin überprüft.

Es ergibt sich:

Tab. 37 : Rangkorrelationskoeffizienten (r) aller Spieler zwischen ihren Rangreihen der Spieltage nach $Z_g(i)$ und nach $\bar{x}_{WG}$ (vgl. Tabellen 48 und 36)*

Spieler	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10
r	-.61	-.25	-.57	-.74	.41	.79	.23	-.02		.63
N	(10)	(7)	(8)	(8)	(10)	(7)	(8)	(10)		(10)

*Spiele, die lediglich in einer oder in keiner der beiden Rangreihen auftreten, sind von den Berechnungen ausgenommen; die nachfolgend plazierte Spiele wurden um eine entsprechende Anzahl von Rängen vorgezogen

10.4 Auswertung der zur allgemeinen Hypothese (4) erhobenen Daten

NULLHYPOTHESE $H_{0(17)}$

Die Häufigkeit, mit der ein Spieler den Mannschaftsmitgliedern durch seine Spielleistungen im Verlauf der zehn untersuchten Spiele positiv auffiel, wurde mit Fragebogen III, Frage 1a erfaßt (s. im Anhang).

Da die Anzahl der anzugebenden Namen nicht limitiert war, differierten die Angaben pro Spiel und Spieler zwischen 0 und 10 Nennungen.

Für die Auswertung werden zwar die Plazierungen der genannten Spieler gesondert ausgewiesen, doch erfolgt die Zusammenfassung der resultierenden Häufigkeiten ohne eine Gewichtung dieser Plazierungen. Demzufolge erweist sich im Hinblick auf die Ergebnisse und deren Interpretation eine Maßnahme als unerheblich, welche bei Pauschalantworten der Spieler wie z.B. "alle" oder "die gesamte Mannschaft" aus auswertungstechnischen Gründen notwendig wurde: in diesen speziellen Fällen werden die benannten Spieler im Verlauf der Auswertung gemäß ihrer Codes nachträglich plazierte (Spieler 01 auf Platz 1 usw.), so daß eine Zentrierung der Häufigkeiten auf der Matrixdiagonalen auftreten kann (vgl. Tabellen 38 u. 52).

Tab. 38 : Häufigkeiten , mit denen die Mannschaftsmitglieder sich selbst und ihren Mitspielern durch ihre Leistungen positiv auffielen

Platzierung	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Σ
Spieler											
01	19	14	16	7	6	1	0	1	0	0	64
02	1	4	2	2	2	1	0	1	1	0	14
03	4	1	7	0	1	2	1	2	0	0	18
04	16	10	6	11	4	1	1	0	0	0	49
05	10	14	7	8	5	2	1	0	0	1	48
06	1	0	3	0	0	3	1	0	1	0	9
07	16	18	9	2	3	1	2	0	0	0	51
08	3	4	7	3	2	4	2	2	0	1	28
09	8	1	1	3	2	0	0	0	2	0	17
10	5	3	3	10	5	1	2	0	1	2	32
Σ	83	69	61	46	30	16	10	6	5	4	330

Dies ergibt folgende Rangreihe:

Tab. 39 : Rangfolge der Spieler nach der Gesamtsumme ihrer (erhaltenen) positiven Nennungen

Rang	Spieler	N(+)
1	01	64
2	07	51
3	04	49
4	05	48
5	10	32
6	08	28
7	03	18
8	09	17
9	02	14
10	06	9

N(+) = positive Nennungen

Zur Ermittlung der Gruppensympathierangfolge wurde Anhang (1) des Fragebogens I eingesetzt.*

Aus den von jedem Spieler an jeden Mitspieler vergebenen Punktwerten, welche sich zwischen den Skalenextremen 1 und 10 bewegen, wird zunächst für jedes Gruppenmitglied der Mittelwert ($\bar{x}$) berechnet, der aus dessen Gesamtbeurteilung durch die Mannschaft in Frage 1 (derzeitige Kontaktintensität (K)) resultiert:

*Fragebogen s. Anhang

Tab. 40 : Rangfolge der Spieler nach ihrem $\bar{x}_K$ (erhalten)

Rang	Spieler	$\bar{x}_K$
1	01	6.0
2	06	5.8
3		
4	05/08	5.7
5	04	5.6
6		
7	03/07	5.0
8	02	4.7
9	10	4.6
10	09	3.7

$\bar{x}_K$ = durchschnittliche Kontaktintensität

Aufgrund der in Kapitel 8.5.1. erläuterten Überlegungen werden nunmehr die Daten aus Frage 2 (zum Kontaktwunsch (KW)) in derselben Weise behandelt, d.h. der Mittelwert ($\bar{x}$) wird für jeden Spieler aus den an ihn abgegebenen Kontaktwünschen gebildet:*

*Spielermatrizen s. Tabellen 71,72,73 im Anhang

Tab. 41 : Rangfolge der Spieler nach ihrem $\bar{x}_{KW}$ (erhalten)

Rang	Spieler	$\bar{x}_{KW}$
1	01	6.9
2	06	6.7
3		
4	04/05	6.6
5	07	6.4
6	10	6.1
7	08	6.0
8		
9	02/03	5.8
10	09	4.1

$\bar{x}_{KW}$ = durchschnittlicher Kontaktwunsch

Als Sympathiewert (S), der über die Beliebtheitsposition des einzelnen Spielers innerhalb der Mannschaft Auskunft geben soll, gilt der aus den Werten beider Datengruppen berechnete Gesamtdurchschnitt ($\bar{x}_S$): *

* Spielermatrizen s. die Tabellen 71,72,73 im Anhang

Tab. 42 : Rangfolge der Spieler nach ihrem $\bar{x}_S$ (erhalten)

Rang	Spieler	$\bar{x}_S$
1	01	6.44
2	06	6.22
3	05	6.11
4	04	6.06
5	08	5.83
6	07	5.72
7	03	5.39
8	10	5.33
9	02	5.22
10	09	3.89

$\bar{x}_S$ = durchschnittlicher Sympathiewert

Der zu untersuchende Zusammenhang zwischen der Sympathierangfolge (s. Tabelle 42) und der Rangfolge nach erhaltenen positiven Nennungen (s. Tabelle 39) ergibt nach SPEARMAN einen Rangkorrelationskoeffizienten von

$$r = .42 \quad (N = 10)$$

NULLHYPOTHESE $H_{0(18)}$

Die mündliche Expertenbefragung ergibt folgende Rangreihe der Mannschaftsmitglieder nach fremdattribuerter Leistungsfähigkeit (vgl. Kapitel 8.5.3):

Tab. 43 : Rangfolge der Spieler nach der ihnen attribuierten Leistungsfähigkeit (Gruppenleistungsrangfolge)

Rang	Spieler
1	01
2	05
3	07
4	
5	04/10
6	09
7	02
8	08
9	06
10	03

Der Rangkorrelationskoeffizient nach SPEARMAN gibt den Zusammenhang zwischen der Rangfolge nach fremdattribuerter Leistungsfähigkeit (s. Tabelle 43) und derjenigen nach Sympathie (s. Tabelle 42) an mit

$$r = .34 \quad (N = 10)$$

NULLHYPOTHESE $H_0(19)$

Tabelle 42 weist Spieler 09 als dasjenige Mannschaftsmitglied aus, welches den letzten Platz innerhalb der Mannschaftssympathierangfolge einnimmt.

Die Attribuierungen zur positiv bzw. negativ aufgefallenen Spielleistung verteilen sich folgendermaßen über die fünf Attribuierungskategorien:

Tab. 44 : Verteilung aller Attributionen über die Kategorien (1) bis (5), differenziert nach positiv / negativ aufgefallener Spielleistung

aufgef. Leistg.	Kategorie *										
	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	Σ					
Typ	H	H	H	H	H	H	%	H	%	H	%
+	41	246	4	0	13	304	13.5	80.9	0.0	4.3	100.0
-	45	17	25	4	2	93	48.4	18.3	4.3	2.2	100.0
Σ	86	263	29	4	15	397	21.7**	66.2**	1.0**	3.8**	100.0**

H = Häufigkeiten

% = Prozentanteil an der Gesamtsumme des betreffenden Typs

*Die Ausformulierungen der Kategorien finden sich im Anhang (s. Fragebögen)

**Die Prozentangaben beziehen sich auf die Gesamtsumme von 397 Attributionen

Die 'extrem negativen Attributionen' enthält bei den positiv (+) aufgefallenen Spilleistungen Kategorie (3), bei den negativ (-) aufgefallenen Spilleistungen Kategorie (2).

Diese insgesamt 21 extrem negativen Attributionen (eine gute Leistung wurde fremdverursacht / eine Minderleistung wurde selbstverursacht) entfallen auf Spieler 09 bzw. die übrigen Spieler mit folgenden Anteilen:

Tab. 45 : Anteile von Spieler 09 sowie den übrigen Mannschaftsmitgliedern am Gesamt der 21 extrem negativen Attributionen

Spieler	H	%	$\phi_{(H)}$
09	6	28.6	6.0
Rest	15	71.4	1.7
Σ	21	100.0	

H = Häufigkeit

Rest = Spieler 01 bis 08 u. 10

NULLHYPOTHESE $H_0(20)$

Anhand der mündlichen Expertenbefragung wurde für jeden Spieler die dominante, d.h. die ihm am häufigsten in der Vergangenheit zugewiesene Spielposition ermittelt (vgl. Kapitel 8.5.2).

Der Einsatz aller Spieler auf diesen ihren dominanten Positionen wurde durch die begleitende Beobachtung während der zehn untersuchten Spiele kontrolliert (s.hz. Kapitel 9.4). Es gab in dem genannten Zeitraum keine Ausnahme von den getroffenen Zuweisungen.

Tab. 46 : Zuordnung aller Spieler zu ihren dominanten Spielpositionen

Spieler	Positionen
01	C
02	C
03	F
04	A
05	F
06	F
07	F
08	A
09	A
10	A

A = Aufbauposition

C = Centerposition

F = Flügelposition

Tab. 47 : Häufigkeitsverteilung aller Spieler über die drei
Spielpositionen

Position	Häufigkeit
A	4
C	2
F	4
Σ	10

Aus den individuellen Zufriedenheitswerten ergeben sich pro
Spieler die nachstehenden Rangreihen der Spiele:

Tab. 48 : individuelle Rangfolgen aller Gruppenmitglieder, gebildet aus den zehn untersuchten Spieltagen anhand des Differenzierungskriteriums 'Spielzufriedenheit' ($Z_{g(i)}$)

Spieler Rang	01 Spiel	02 Spiel	03 Spiel	04 Spiel	05 Spiel	06 Spiel	07 Spiel	08 Spiel	09 Spiel	10 Spiel
1	8	10	3	3,6		2	3	5		4,7,9
2	3	1	6		3,6,7	1	2	1		
3	7	2	2	9		10	8	7		
4	5	6	4	1	10	9	6	2		
5	4	9	5	5	1	7	1	3		
6	2	8	9	10	2	5	7	6		1,2,3, 6,10
7		3	7	4	4	8	10	9		
8	1,6	5	8	2	5		9	4,8		
9	9	4			8		4,5	10		5,8
10	10	7			9					

Diese individuellen Rangreihen werden mit Hilfe des Rangkorrelationskoeffizienten (nach SPEARMAN) auf eventuelle Zusammenhänge hin überprüft. Die Zahl der zu berechnenden Koeffizienten beträgt infolge der Tatsache, daß lediglich 9 der 10 Spieler den betreffenden Fragebogen beantworteten

$$\frac{9 \times 8}{2} = 36$$

zu bildende Rangkorrelationskoeffizienten.

Durchgeführt werden können die Berechnungen allerdings nur in 34 Fällen, da sich aus der relativ geringen Anzahl von 7 Spielen für Spieler 06 zwei Ausfälle ergeben.

Tab. 49 : Interkorrelationen aller individuellen Rangreihen, gebildet aus den Spielen 1 bis 10 anhand des Differenzierungskriteriums 'Spielzufriedenheit'

Spieler	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10
mit Spieler										
01		-.69	-.38	-.30	.06		.34	.23		-.20
02	-.69		-.05	-.28	.04	.30	.28	-.20		-.16
03	-.38	-.05		-.24	.17	.30	-.02	-.03		-.40
04	-.30	-.28	-.24		.20		-.13	-.22		-.13
05	.06	.04	.17	.20		-.57	.43	.18		.22
06		.30	.30		-.57		-.27	-.75		.61
07	.34	.28	-.02	-.13	.43	-.27		.06		-.20
08	.23	-.20	-.03	-.22	.18	-.75	.06			-.08
09										
10	-.20	-.16	-.40	-.13	.22	.61	-.20	-.08		

Da die beiden Ausfälle, verursacht durch Spieler 06, keinen seiner potentiellen Positionskonkurrenten betreffen, können alle sieben Koeffizienten, gebildet aus den individuellen Rangreihen der Positionsinhaber aus der Ersten und denen aus der Zweiten Fünf, in den bei $H_{0(19)}$ angesprochenen Vergleich miteinbezogen werden:

Tab. 50 : Korrelationskoeffizienten zwischen den individuellen Rangreihen nach Tagesspielzufriedenheit derjenigen Gruppenmitglieder, welche als Angehörige derselben Spielposition verschiedenen Fünfergruppierungen zugerechnet werden

1. Fünf*	01	04	05	07	10
2. Fünf*					
02	-.69				
03			.17	-.02	
06			-.57	-.27	
08		-.22			-.08

*zur Zuordnung der Spieler zur Ersten bzw. Zweiten Fünfs. Tabelle 6

NULLHYPOTHESE $H_{0(21)}$

Um festzustellen, welche Spielposition mit welchen Anteilen an der Abgabe resp. am Erhalt von Wahrnehmungsverzerrungen beteiligt war, werden die Werte aus Tabelle 22 entsprechend umgruppiert:

Tab. 51 : V_{Bstat} , differenziert nach abgebender / erhaltender Spielposition

Spielposition abgebende	N			Σ	(% PK)
	2 C	4 F	3 A		
erhaltende N					
2 C	(0)	3	2	5	(0.00)
4 F	1	(2)	2	5	(40.00)
4 A	2	3	(7)	12	(58.33)
Σ	3	8	11	22 (9)	(40.91)
$\emptyset$	1.5	2.0	3.7	2.4	

N = Anzahl der Spieler auf einer Position

PK = Positionskonkurrenten

NULLHYPOTHESE $H_{0(22)}$

Der Korrelationskoeffizient (berechnet nach SPEARMAN) zwischen den Rangreihen nach positiv aufgefallener Spielleistung (s. Tabelle 38) und derjenigen nach fremdattribuerter Leistungsfähigkeit (Gruppenleistungsrangfolge; s. Tabelle 43) beträgt

$$r = .82 \quad (N = 10).$$

NULLHYPOTHESE $H_{0(23)}$

Mit Hilfe von Fragebogen III, Frage 1b, wurden die Häufigkeiten erfaßt, mit denen jeder Spieler der Mannschaft durch seine gezeigten Spielleistungen negativ auffiel (s. Anhang).

Die auf S.161 zur positiv aufgefallenen Spielleistung abgegebenen Erläuterungen betreffen auch die nun vorzunehmende Auswertung der pauschalen Wahrnehmung von Minderleistungen. Dies gilt insbesondere für das Problem der Zentrierung von Häufigkeiten auf der Matrixdiagonalen.

Tab. 52 : Häufigkeiten , mit denen die Mannschaftsmitglieder sich selbst und
ihren Mitspielern durch ihre Leistungen negativ auffielen

Platzierung Spieler	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Σ
01	3	2									5
02	11	5	3								19
03	2	2	2								6
04	0	1	1	2							4
05	4	1	0	0	2						7
06	2	6	1	1	0	2					12
07	4	1	0	0	0	0	1				6
08	0	1	0	0	0	0	1	1			3
09	20	3	4	0	0	0	0	1	1		29
10	3	1	0	1	0	0	0	0	0	1	6
Σ	49	23	11	4	2	2	2	2	1	1	97

Die resultierende Rangreihe nach Anzahl der negativen Nennungen führt gemäß der Einschätzung der Nennungen als Minderleistungen Spieler mit den diesbezüglich größeren Häufigkeiten auf den entsprechend niedrigeren Rangplätzen.

Tab. 53 : Rangfolge der Spieler nach der Gesamtsumme ihrer (erhaltenen) negativen Nennungen

Rang	Spieler	N(-)
1	08	3
2	04	4
3	01	5
4		
5	03/07/10	6
6		
7	05	7
8	06	12
9	02	19
10	09	29

N(-) = negative Nennungen

Die Rangreihen nach negativ aufgefallener Spielleistung (s.o.) und nach fremdattribulierter Leistungsfähigkeit (s. Tabelle 43) korrelieren (nach SPEARMAN) miteinander in Höhe von

$$r = .18 \quad (N = 10).$$

NULLHYPOTHESE $H_0(24)$

Anhand von Fragebogen I, Anhang (2), Frage 1, wurden diejenigen Rangplätze ermittelt, auf denen sich die Spieler durch die Expertenbefragung eingestuft sahen (reflektierter Leistungsrankplatz).

Tab. 54 : Rangfolge der Spieler* nach den von ihnen reflektierten Leistungsrankplätzen

Rang	Spieler
1	05
2	01/04
3	
4	07
5	
6	10
7	02/06
8	08
9	
10	03

* Spieler 09 machte hz. keine Angaben

Da die Spieler sich ohne Informationen über die Selbstplatzierungen ihrer Mitspieler einstuften, wurden Doppelplatzierungen möglich.

Für einen Vergleich mit der Gruppenleistungsrangfolge (s. Tabelle 43) stellt sich das zusätzliche Problem der unterschiedlichen Gesamtzahl von Rängen, weil einer der Spieler die Frage zur reflektierten Leistungseinschätzung nicht beantwortete (s.o.).

Die im Folgenden beschriebene Vorgehensweise hat zum Ziel, dieses Auswertungsproblem mit einem Minimum an Verfälschung der Ursprungsdaten zu nivellieren.

Für die Berechnung des Korrelationskoeffizienten nach SPEARMAN werden die mit * versehenen Rangplätze der neun einbezogenen Spieler um jeweils einen halben Wert "korrigiert" (die ursprünglichen Werte können den Tabellen 43 u. 54 entnommen werden):

Spieler	x_i	y_i	d_i	d_i^2
01	2.5 *	1	1.5	2.25
02	7	7	0	0
03	10	10	0	0
04	2.5 *	4 *	-1.5	2.25
05	1	2	-1	1
06	7	9	-2	4
07	4	3	1	1
08	8	8	0	0
10	6	4 *	2	4
Σ	48	48	0	14.50

x_i = reflektierte Leistungseinschätzung

y_i = Gruppenleistungsrangfolge

Abb. 6: Vergleich der Rangplätze bezüglich
x-Variable und y-Variable

Es läßt sich nunmehr berechnen:

$$R = 1 - \frac{6 \times 14.5}{9 (9^2 - 1)} = 1 - 0.12$$

Der Korrelationskoeffizient zur Beschreibung des Zusammenhanges zwischen beiden Rangreihen lautet folglich

$$r = .88 \quad (N = 9).$$

NULLHYPOTHESE $H_0(25)$

Tabelle 44 läßt sich entnehmen, daß die extrem positiven Attributionen (eine positiv aufgefallene Leistung wurde selbstverursacht / eine negativ aufgefallene Leistung wurde fremdverursacht; entspricht Kategorie (2) bzw. (3)) in insgesamt 271 Fällen von den Gruppenmitgliedern zur Erklärung einer auffallenden Spielleistung herangezogen wurden.

Diese Attributionen verteilen sich folgendermaßen auf die wahrgenommenen Spieler:

Tab. 55 : Rangfolge der Spieler nach der Häufigkeit, mit der ihre aufgefallenen Spielleistungen durch extrem positive Attributionen begründet wurden

Rang	Spieler	H
1	01	49
2		
3	04/10	38
4	05	37
5	07	32
6	08	22
7	09	17
8		
9	02/03	15
10	06	8
Σ		271

H = Häufigkeiten

Zwischen der Rangreihe nach Häufigkeit der extrem positiven Attributionen und derjenigen nach positiv aufgefallener Spielleistung (s. Tabelle 38) ergibt sich (nach SPEARMAN) ein Rangkorrelationskoeffizient von

$$r = .88 \quad (N = 10).$$

NULLHYPOTHESE $H_0(26)$

Aus der Beantwortung von Fragebogen I, Anhang (2), Frage 2, wird ersichtlich, auf welchen Rangplätzen sich die Gruppenmitglieder selbst einstufen, wenn sie ihre eigene Leistungsfähigkeit in Relation zu derjenigen ihrer Mitspieler bewerten sollen:

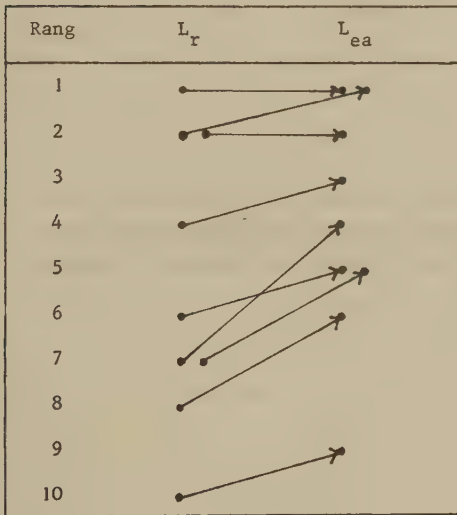
Tab. 56 : Rangplätze aller Gruppenmitglieder* nach eigenattribuierter Leistungsfähigkeit

Rang	Spieler
1	05/04
2	01
3	07
4	06
5	02/10
6	08
7	
8	
9	03
10	

* es fehlt Spieler 09

Die nachfolgende Tabelle macht die Diskrepanzen graphisch deutlich, die zwischen derjenigen Leistungseinschätzung bestehen, die von den Spielern als die sie selbst betreffende Expertenmeinung wahrgenommen wurde (reflektierter Leistungsrangplatz s. Tabelle 54) und ihrer Selbsteinstufung der eigenen Leistungsfähigkeit innerhalb des Mannschaftsleistungsgefüges (s.o.). Ebenso wie in Tabelle 54 treten auch hier aus den genannten Gründen Doppelplatzierungen auf.

Tab. 57 : graphischer Vergleich der reflektierten (L_r) mit den eigenattribuierten Leistungsrangplätzen (L_{ea})



Demnach beträgt die durchschnittliche Diskrepanz zwischen eigen-attribuiertem Leistungsfähigkeit und fremdattribuiertem Leistungsfähigkeit

1.2 Rangplätze.

Differenziert nach Fünfergruppierung ergibt sich für Angehörige der Ersten Fünf eine durchschnittliche Steigerung um

0.8 Rangplätze, *

für Spieler der Zweiten Fünf eine solche um

2.0 Rangplätze. **

NULLHYPOTHESE $H_0(27)$

Als Spieler, deren Diskrepanzen zwischen reflektiertem und eigen-attribuiertem Leistungsranplatz über dem Mannschaftsdurchschnitt von 1.2 Rangplätzen liegen, werden anhand von Tabelle 57 identifiziert:

Spieler 02, 06, 08.

* Da auf Rang 1 keine Verbesserungen mehr möglich ist, wurde der betreffende Spieler von den Berechnungen ausgenommen

** ohne Spieler 09

Tab. 58 : durchschnittliche Zufriedenheitswerte der Spieler
02, 06, 08 im Vergleich mit den Zufriedenheitswerten der
Restgruppe* (Werte entnommen aus Tabelle 10)

Spieler	$\bar{\varnothing} Z_{g(i)}$
02/06/08	18,00
Rest	21.15

* ohne Spieler 09

NULLHYPOTHESEN $H_{0(28)}$ und $H_{0(29)}$

Über eventuelle Auffälligkeiten hinsichtlich der Anzahl erhaltener und / oder abgegebener statistischer Beurteilungen bei Spielern der Ersten bzw. Zweiten Fünf gibt die folgende Tabelle Auskunft:

Tab. 59 : $\bar{x}_{\text{Bstat}}$ (erhalten) und die $\bar{x}_{\text{Bstat}}$ (abgegeben), differenziert nach Fünfergruppierung* (Werte entnommen aus Tabelle 76 im Anhang)

Gruppierung	$\bar{x}_{\text{Bstat}}$ (erh.)	$\bar{x}_{\text{Bstat}}$ (abg.)
1. Fünf	18.04	21.24
2. Fünf	16.48	13.22

*Spieler 09 wurde mitbeurteilt, ohne selbst Beurteilungen abgeben zu haben

NULLHYPOTHESE $H_0(30)$

Dem Vergleich der beiden Fünfergruppierungen hinsichtlich der Besetzung ihrer individuellen Spielerrangfolgen (nach durchschnittlicher Anzahl der über die Betroffenen abgegebenen statistischen Beurteilungen) wurden die Rangreihen aus Tabelle 19 zugrundegelegt.

Tab. 60 : durchschnittliche Plazierungen für Angehörige der eigenen bzw. jeweils anderen Fünfergruppierung* (nach Anzahl der über die Beobachteten abgegebenen Beurteilungen) innerhalb der individuellen Spielerrangfolgen

Ø Rang an	von		
	1. Fünf	2. Fünf	Ø
1. Fünf	3.80	6.38	4.94
2. Fünf	7.20	4.62	6.06

*Spieler 09 wurde mitbeurteilt, ohne selbst Beurteilungen abgegeben zu haben

NULLHYPOTHESEN $H_{0(31)}$ und $H_{0(32)}$

Die nachfolgende Tabelle liefert - differenziert nach Spielern der Ersten und der Zweiten Fünf - einen Überblick darüber, wie häufig die beiden Fünfergruppierungen jeweils von Wahrnehmungsverzerrungen (V_{Bstat}) betroffen resp. an deren Entstehung beteiligt waren (die Werte wurden den Zeilen- und Spaltensummen von Tabelle 22 entnommen):

Tab. 61 : Verteilung aller 22 V_{Bstat} über die Fünfergruppierungen, ermittelt aus den Beurteilungen der Mannschaftsmitglieder untereinander

Tendenz	von 1. Fünf		Σ	von 2. Fünf		Σ
	an 1. Fünf	an 2. Fünf		an 1. Fünf	an 2. Fünf	
+	2	0	2	2	2	4
-	3	6	9	1	6	7
Σ	5	6	11	3	8	11

Tendenz = Richtung der Wahrnehmungsverzerrungen (V_{Bstat})

Erste Fünf : $\bar{x}_{VBstat}$ (erhalten) = 1.6 (N = 5)

$\bar{x}_{VBstat}$ (abgegeben) = 2.2 (N = 5)

Zweite Fünf: $\bar{x}_{VBstat}$ (erhalten) = 2.8 (N = 5)

$\bar{x}_{VBstat}$ (abgegeben) = 2.8 (N = 5)

NULLHYPOTHESE $H_{0(33)}$

Anhand der Werte von Tabelle 76 (s. Anhang) läßt sich die durchschnittliche Genauigkeit berechnen ($\bar{x}_{WG}$), mit der die Spieler der Ersten und der Zweiten Fünf hinsichtlich ihrer Leistungen jeweils beurteilt wurden:

- für Angehörige der Ersten Fünf ist $\bar{x}_{WG}$ (erhalten) = - 2.23 %
- für Angehörige der Zweiten Fünf ist $\bar{x}_{WG}$ (erhalten) = -11.74 %

NULLHYPOTHESE $H_{0(34)}$

Als durchschnittliche Genauigkeit, mit welcher die Spieler der Ersten und Zweiten Fünf die Spielleistungen der Gruppenmitglieder beurteilten, ergibt sich:

- für Angehörige der Ersten Fünf: $\bar{x}_{WG}$ (abgegeben) = -6.74 %
- für Angehörige der Zweiten Fünf: $\bar{x}_{WG}^*$ (abgegeben) = -6.20 %

*Spieler 09 wurde mitbeurteilt, ohne selbst Beurteilungen abgegeben zu haben

NULLHYPOTHESE $H_{0(35)}$

Aus den Werten von Tabelle 76 (s. Anhang) leiten sich folgende durchschnittliche Wahrnehmungsgenauigkeiten ($\bar{x}_{WG}$) der beiden Fünfergruppierungen ab:

Tab. 62 : $\bar{x}_{WG}$ der beiden Fünfergruppierungen* in ihren Beurteilungen untereinander (Angaben in Abweichungsprozent)

von	1. Fünf	2. Fünf
an		
1. Fünf	- 0.78	- 5.98
2. Fünf	-15.24	- 6.39

NULLHYPOTHESE $H_{0(36)}$

Tabelle 63 stellt die Häufigkeiten dar, mit denen die Spieler bei der Abgabe ihrer statistischen Beurteilungen die einzelnen Gruppenmitglieder als Wahrnehmungsanker (WA) benutzten:

*Spieler 09 wurde mitbeurteilt, ohne selbst Beurteilungen abgegeben zu haben

Tab. 63 : Spielermatrix der Häufigkeitsverteilung aller benutzten WA über die Mannschaft *

abg. Spieler WA Spieler	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	Σ
01	15	0	4	8	12	14	3	0		5	61
02	75	1	10	9	8	8	6	28		3	148
03	19	1	10	6	1	19	0	1		3	60
04	15	0	0	9	19	16	2	2		19	82
05	22	0	19	7	16	11	3	12		6	96
06	14	0	7	7	8	12	0	13		5	66
07	22	0	2	6	16	18	8	32		8	112
08	24	2	9	6	15	16	0	29		3	104
09	35	0	7	12	18	4	1	32		3	112
10	15	0	4	8	17	10	1	21		13	89
** Σ	256	4	72	78	130	128	24	170		68	930

*Die Zeilensummen entsprechen nicht den Werten aus Tab. 30, da hier weitergehend nach beurteilendem dem Spieler differenzierte Berechnungen (PEARSON-Korrelationskoeffizienten) vorgenommen wurden (vgl.

** Da an jedem Koeffizienten 2 Spieler beteiligt sind, entsprechen die Summen den doppelten in Tab. 32 angegebenen Werten

Die aus Tabelle 63 abgeleiteten individuellen Spielerrangfolgen nach Verwendung der beurteilten Gruppenmitglieder als Wahrnehmungsanker zeigen u.a. an, welcher Spieler welchen Mannschaftsangehörigen gegenüber allen anderen als Wahrnehmungsanker präferierte:

Tab. 64: individuelle Spielerrangfolgen nach Häufigkeit der Benutzung als WA

Rang	WA benutzender Spieler									
	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10
1	02	08	05	09	04	03	07	07,09		04
2	09				09	07	02			10
2.5		02,03	02,03	02,04						
3	08				10			08		07
3.5						04,08	01,05			
4			08					02		05
4.5	05,07			01,10	05,07					
5						01	04	10		
5.5			06,09							01,06
6	03				08	06		06		
6.5				05,06			09,10			
7		01,04 05,06 07,09 10			01	05		05		
7.5										
8	01,04 10					10		04		
8.5					02,06					02,03, 08,09
9			07	03,07 08		02	03,06, 08	03		
9.5										
10	06		04		03	09		01		

Zwischen den als Wahrnehmungsanker präferierten Spielern (s. die Ränge 1 in obiger Tabelle) und ihren jeweiligen Perzeptoren bestehen folgende (gemäß Hypothese $H_{0(34)}$ definierten) 'besonderen Beziehungen' (vgl. S. 82):

Tab. 65 : Art und Häufigkeit der zwischen Perzeptor und präferiertem WA bestehenden
'besonderen Beziehungen'

WA benutzender Spieler										
	01	02	03	04	05	06	07*	08	09**	10
WA ₍₁₎		08	05	09	04	03	07	07, 09		04
S ₍₊₎		X				X				
S _(-/R)				X				X		
P	X		X	X		X		X		
L		X		X		X				X
Σ	1	2	1	3	0	3		0 / 2		2

X = bestehende 'besondere Beziehung'

WA₍₁₎ = 1. Platz in individueller Rangfolge nach Häufigkeit der Benutzung als Wahrnehmungs-
anker (vgl. Tab. 64)

S₍₊₎ = 1. Platz in individueller Sympathierangfolge (vgl. Tab. 74 im Anhang)

S_(-/R) = letzter Platz in individueller Sympathierangfolge oder Rückstufung bei Bewertung des
Kontaktwunsches gegenüber der Bewertung des bestehenden Kontaktes (vgl. Tabn. 73 u.
74 im Anhang)

P = Angehöriger derselben Spielposition wie Perzeptor (vgl. Tab. 46)

L = Angehöriger eines dem des Perzeptors benachbarten Platzes innerhalb der Gruppenlei-
stungsrangfolge (vgl. Tab. 43)

*Spieler 07 präferierte sich selbst als WA

**Spieler 09 gab keine Beurteilungen ab

NULLHYPOTHESE $H_0(37)$

Nachdem in Tabelle 65 Art und Häufigkeit der zwischen Perzeptor und bevorzugtem Wahrnehmungsanker bestehenden 'besonderen Beziehungen' beschrieben wurden, können diese erstplazierten Spieler nunmehr verglichen werden mit denjenigen Spielern, welche als Wahrnehmungsanker seltener benutzt wurden, d.h. in Tabelle 64 die Ränge 2 bis 10 belegen.

Da Spieler 08 zwei Mitspieler gleichermaßen als Anker präferierte und diese sinnvollerweise beide auf Rang 1 gesetzt wurden (vgl. Tabelle 64), gibt es keine Besetzung von Rang 1.5.

Um die Berechnungen hierdurch nicht im Sinne der Hypothese zu manipulieren, wird dieser Rang 1.5 von der Ermittlung der prozentualen Anteile, welche die 'besonderen Beziehungen' an der Zahl der pro Matrixzeile erfaßten Wahrnehmungsanker einnehmen, ausgeschlossen.

Ferner geht der Anteil von Spieler 07 nicht in die Berechnungen mit ein, da dieser sich selbst als Wahrnehmungsanker präferierte: Der Rang 1 seiner betreffenden individuellen Spielerrangfolge kann folglich nicht mehr adäquat unter dem Aspekt der 'besonderen Beziehungen' (zwischen ihm, dem Perzeptor, und seinen WA) mit seinen entsprechenden Rängen 2 bis 10 verglichen werden.

Darüberhinaus finden die Anteile von Spieler 09 zwangsläufig keine Berücksichtigung, weil von ihm - wie bereits mehrfach erwähnt - keine statistischen Beurteilungen abgegeben wurden.

Auf die Berechnung der Spaltenprozentwerte innerhalb von Tabelle 66 ist deshalb hinzuweisen, weil zwar die Gesamtzahl der benutzten Wahrnehmungsanker für jeden Perzeptor zehn beträgt (nullmal benutzte WA wurden auf Rang 10 plaziert), die Anzahl seiner bestehenden 'besonderen Beziehungen' jedoch aufgrund von Mehrfachbesetzungen, von Spitzen- oder Endplazierungen in den zugrundegelegten Rangfolgen zwischen fünf und sieben differiert. Ein Vergleich der Spieler miteinander hinsichtlich der Plazierungen ihrer 'besonderen Beziehungen'

ist daher nur bedingt möglich.

Bezüglich der Zeilenprozentwerte ist demgegenüber davon auszugehen, daß sich dieser "Fehler" annähernd gleichmäßig über alle Ränge - also sowohl über die Ränge 1 als auch die Ränge 2 bis 10 - verteilt.

Tab. 66 : Verteilung der 'besonderen Beziehungen' aller Perzeptoren über die Spieler innerhalb ihrer individuellen Rangfolgen nach Häufigkeit der Benutzung als WA (vgl. Tabelle 64) gemäß deren dortigen Platzierungen

Perzeptor	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	$\frac{H_{WA}}{H_{WA}+H_{BB}}$ *
Rang 1	P_1	$L_1, S_{(+)}$	P_1	$L_1, P_1, S_{(-)}$		$L_1, P_1, S_{(+)}$		$P_1, S_{(-)}$		L_1, P_1	$9 : 14 = 155.0 \%$
1.5											
2	$S_{(-)} 1$				$S_{(-)} 1$	P_2					$4 : 3 = 75.0 \%$
2.5											
3										L_2	$4 : 1 = 25.0 \%$
3.5						L_2					$2 : 1 = 50.0 \%$
4								$L_1, S_{(+)}$			$3 : 2 = 66.7 \%$
4.5	L_1			L_2, P_2	$L_1, P_1, S_{(+)}$						$6 : 6 = 100.0 \%$
5								P_2			$2 : 1 = 50.0 \%$
5.5			$L_1, P_2, S_{(+)}$								$4 : 3 = 75.0 \%$

Perzeptor	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	$H_{WA}^* : H_{BB}$
Rang 6					$S_{(-)2}$			L_2			$4 : 2 =$ 50.0 %
6.5											$2 : 0 =$ 0.0 %
7		$L_2, P_1,$ $S_{(-)}$			L_2	P_3					$10 : 5 =$ 50.0 %
7.5			$S_{(-)1}$								$2 : 1 =$ 50.0 %
8	$S_{(+)},$ $S_{(-)2}$							P_3			$5 : 3 =$ 60.0 %
8.5					P_2					$L_3, P_2,$ P_3	$6 : 4 =$ 66.7 %
9			$P_3,$ $S_{(-)2}$	$L_3, P_3,$ $S_{(+)}$		$S_{(-)}$					$6 : 6 =$ 100.0 %
9.5											$0 : 0 =$ 0.0 %
10	$S_{(-)3}$				$P_3,$ $S_{(-)3}$						$5 : 3 =$ 60.0 %
$H_{BB} : H_{WA}$	$6 : 10$	$5 : 10$	$7 : 10$	$8 : 10$	$9 : 10$	$7 : 10$		$7 : 10$		$6 : 10$	$80 : 55$
%	60.0	50.0	70.0	80.0	90.0	70.0		70.0		60.0	= 68.8 %

H_{WA} = Häufigkeit der Wahrnehmungsanker

H_{BB} = Häufigkeit der 'besonderen Beziehungen'

Prozentsatz für Rang 1 = 155.0 %

Ø Prozentsatz für Rang 2 - 10 = 51.7 %

*die Häufigkeiten der WA pro Rang wurden Tabelle 64 entnommen

NULLHYPOTHESE $H_0(38)$

Gegenüber der in Tabelle 6 dargestellten Rangfolge nach Dauer der relativen Einsatzzeiten gibt es in der Rangfolge nach Dauer der absoluten Einsatzzeiten lediglich einen Platztausch zwischen den Spielern 04 und 06:

Tab. 67 : Ranfolge der Spieler nach Dauer ihrer absoluten Einsatzzeiten

Rang	Spieler	Zeit	Differenz
1	07	340'	
2	01	317'	23'
3	05	302'	15'
4	10	293'	9'
5	04	237'	56'
6	09	140'	97'
7	02	123'	17'
8	08	113'	10'
9	03	73'	40'
10	06	59'	14'
Σ		1197' *	281'

* Der Verlust von 3' an der Gesamtsumme von 2000' resultiert aus mehrfachem Abrunden der Sekunden auf Minuten

Zwischen der Rangfolge nach Dauer der absoluten Einsatzzeiten (s.o.) und derjenigen nach Gesamtzahl der pro Spieler abgegebenen statistischen Beurteilungen * ergibt sich nach SPEARMAN ein Korrelationskoeffizient von

$$r = .00 \quad (N = 9).$$

*Die Rangfolge nach Gesamtzahl der pro Spieler abgegebenen Bstat entspricht derjenigen nach $\bar{x}_{Bstat}$ (s. Tabelle 18), da die Anzahl der beobachteten Spiele für alle Gruppenmitglieder gleichermaßen 10 beträgt.

10.5 Auswertung der zur allgemeinen Hypothese (5) erhobenen Daten

NULLHYPOTHESE $H_0(39)$

Eine Überprüfung des Zusammenhangs zwischen dem Spielzufriedenheitsniveau der Gesamtmannschaft und ihrem Spielerfolg desselben Tages ist deshalb problematisch, weil lediglich eines der zehn untersuchten Spiele für das Team mit einer Niederlage endete.

Unentschiedene Ergebnisse sind aufgrund der Statuten ausgeschlossen: Punktegleichstand nach Ablauf der regulären Spielzeit führt solange zu fünfminütigen Verlängerungen, bis eine Gewinnermannschaft ermittelt ist.

In Ermangelung eines Differenzierungskriteriums 'Spielgewinn' (und einer Dichotomisierung der Spiele) wird eine Rangreihe der Spiele nach Höhe des Sieges erstellt:

Tab. 68 : Rangfolge der Spiele nach Höhe der Spielgewinne

Rang	Spiel	Punktediff.*
1	3	+ 40
2	10	+ 35
3	1	+ 22
4	4	+ 21
5	7	+ 19
6	2	+ 15
7	8	+ 11
8	5,6	+ 10
9		
10	9	- 6

* Diff. = Differenz zum Punktestand des jeweiligen Spielgegners

Der Korrelationskoeffizient (nach SPEARMAN) zwischen der Rangreihe nach Höhe des Spielgewinns (s.o.) und derjenigen nach Mannschaftszufriedenheit ($\bar{x}_{ZG(M)}$; vgl. Tabelle 11) beträgt:

$$r = .54 \quad (N = 10).$$

NULLHYPOTHESE $H_0(40)$

Für jeden Spieler werden zur Leistungsfeststellung aus den zehn untersuchten Spielen die fünf Mittelwerte ($\bar{x}$) über die fünf statistischen Kategorien gebildet. Anschließend erfolgt ein Vergleich der jeweiligen fünf Tageswerte mit den angegebenen Mittelwerten.

Wird dieser Mittelwert in den Kategorien (1) Treffer in %, (2) erzielte Korbpunkte, (3) Rebounds, (4) Ballgewinne übertroffen und in der Kategorie (5) Ballverluste unterboten, erhält der Spieler dort ein Pluszeichen vermerkt. Treten entgegengesetzte Tendenzen auf, erhält er ein Minuszeichen. Bei Gleichwertigkeit (± 0.5 Einheiten) mit dem Mittelwert erhält der Spieler eine Null.

Die Verrechnung der Wertezeichen miteinander definiert dann endgültig eine relativ gute, eine relativ schlechte bzw. eine durchschnittliche Tagesleistung (z.B. ergeben +, +, +, -, - eine positive Tendenz).

Die jeweilige Höhe der Abweichungen vom Mittelwert wird hierbei nicht berücksichtigt, da es nicht sinnvoll erscheint, die absoluten, miteinander kaum vergleichbaren Werte der fünf verschiedenen Kategorien gegeneinander aufzurechnen.

Tab. 69 : Mws aller Gruppenmitglieder in den Spielleistungskategorien (1) bis (5), gebildet aus den Werten der zehn untersuchten Spiele (entnommen Tabelle 84 im Anhang)

Kategorie Spieler	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
01	49.40	15.40	8.40	3.30	1.40
02	29.10	4.60	2.00	0.40	1.30
03	38.11	3.11	1.11	0.22	0.56
04	44.62	18.00	3.88	4.50	1.88
05	48.90	18.20	9.60	1.70	2.30
06	32.44	2.11	0.67	0.33	0.67
07	60.80	19.50	6.10	1.90	2.00
08	35.00	2.70	0.90	1.80	1.00
09	31.67	8.78	1.44	1.67	1.44
10	35.30	9.50	3.00	2.70	2.10

Tab. 70 : die Abweichungstendenzen aller Tagesleistungen vom
individuellen Gesamtspielleistungsdurchschnitt

Spieler	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10
Spiel										
1	0	+		+	0	0	-	+	-	0
2	-	-	+	-	-		+	-	-	+
3	-	-	0	+	+		+	+	-	-
4	0	-	+	+	+	-	-	0	-	+
5	+	+	+	-	-	0	-	0		-
6	-	-	+	0	-		-	-	-	0
7	+	-	-		-	+	-	+	+	+
8	+	-	-		-	+	0	-	+	-
9	-	+	-	-	-	+	0	-	+	+
10	-	+		+	+	+	+	-	0	+

Um den Zusammenhang der individuellen Tagesspielleistungen mit den Niveaus der individuellen Spielzufriedenheiten desselben Tages zu überprüfen, müssen die Tabelle oben und Tabelle 13 anhand des Kontingenzkoeffizienten miteinander verglichen werden. Es ergibt sich jedoch eine über fünfprozentige Irrtumswahrscheinlichkeit, so daß auf die Berechnung des Koeffizienten verzichtet werden muß.

NULLHYPOTHESE H_0 (41)

Für die Spieler 10, 07, 05, 04, 01 (09*), welche den Motivhierarchietypus V1 oder V4 aufweisen, konnte der Kontingenzkoeffizient zur Überprüfung des Zusammenhangs zwischen Tagesspielzufriedenheit (s. Tabelle 13) und Tagesspielleistung (s. Tabelle 70) ebenfalls nicht berechnet werden, da die Signifikanzprüfung wiederum eine über fünfprozentige Irrtumswahrscheinlichkeit ergab.

*Da von Spieler 09 die Zufriedenheitsangaben fehlen, muß er von den Berechnungen ausgenommen werden

11 INTERPRETATION DER ERGEBNISSE

11.1 Interpretation der zur allgemeinen Hypothese (1) durchgeführten Berechnungen

Ein Vergleich der zwei mittels Fragebogen I vorgenommenen Erhebungen macht deutlich, daß zwar ein positiver Zusammenhang zwischen den Daten beider besteht, dieser Zusammenhang jedoch keine signifikante Korrelation ergibt.

Die Nichtsignifikanz dieser Korrelation ist möglicherweise darauf zurückzuführen, daß die Nachbefragung unter anderen Bedingungen stattfand als die Eingangsbefragung: Am Ende des Untersuchungszeitraumes und nach Beendigung der Meisterschaftsrunde, am Tage der Siegerehrung (vgl. Kapitel 9.3) nahm dieser ungewohnte Fragebogen als letzter unter anderen gewohnten (vgl. S. 95) relativ viel Zeit und erhöhte Konzentration von seiten der Befragten in Anspruch. Aus diesem Grund wurden lediglich die Ergebnisse der Eingangsbefragung einer ausführlichen Analyse unterzogen.

Tabelle 1 macht deutlich, daß die am stärksten zwischen den Spielern differenzierenden Fragen die Fragen (4) bis (9) sind.

Bei ihnen handelt es sich gleichzeitig um diejenigen Fragen, die untereinander die größten inhaltlichen Widersprüche aufweisen. Dies gilt z.B. für die Fragen (4) und (9), in denen es beidemale um die Entscheidung zwischen den Bedürfnissen 'Spielen' und 'Leistung' geht: in Frage (4) geht die Entscheidung mit 6 : 4 Punkten zugunsten von Spielen aus, in (9) dagegen mit ebenfalls 6 : 4 zugunsten von Leistung.

Neben anderen möglichen Erklärungen scheint die folgende die wahrscheinlich zutreffendste zu sein: Unter einem Freundschaftsspiel verstehen die Befragten zwar einen außerhalb der Punktspielserien und für das Gewinnen offizieller Titel irrelevanten Wettkampf, jedoch läuft dieser unter denselben oder zumindest ähnlichen Bedingungen ab (lizenzierte Schiedsrichter, Zuschauer, Teilnahme der gesamten eigenen Mannschaft und des Trainers etc.) wie ein reguläres Punkte-spiel.

D.h. folglich, daß mit dem Begriff 'Freundschaftsspiel' auch die (kognitive) Dimension 'Leistung' verknüpft sein kann. Demnach entscheiden sich die Spieler in Frage (4) weniger zwischen den Bedürfnissen 'Leistung' und 'Spielen' als vielmehr dazwischen, in einer extremen Leistungssituation kurze Zeit zu spielen oder unter weniger extremen Bedingungen länger eingesetzt zu werden.

Es erscheint einleuchtend, daß das Befürworten von "lange spielen" und damit die (scheinbare) Präferenz für Spielen hier relativ leicht fällt.

In Frage (9) dürfte demgegenüber eine (Ähnlichkeits-) Assoziation zwischen den Begriffen 'Freizeitsportler' und 'Leistung' weniger naheliegend sein.

Die widersprüchlichen Ergebnisse der Fragen (5) und (8) (beide fordern eine Entscheidung zwischen den Bedürfnissen nach sozialer Anerkennung und nach Spielen) lassen sich auf die unterschiedlichen hier angesprochenen Aspekte des Motivs 'Anerkennung' zurückführen: während in Frage (5) der Leistung die finanzielle Anerkennung gegenübergestellt ist, muß sich der Spieler in Frage (8) zwischen Leistung und emotionaler Anerkennung entscheiden.

Ob die Bevorzugung des Motivs 'emotionale Anerkennung' auf die Bedürfnisstruktur der präferierenden Spieler hinweist oder aber auf eine Tendenz zur Beantwortung gemäß sozialer Erwünschtheit, kann hier nicht geklärt werden.

Die Diskrepanzen zwischen den Fragen (6) und (7) (es handelt sich um Paarvergleiche der Bedürfnisse nach Anerkennung und nach Spielen) wurde möglicherweise durch den Begriff 'Einsatzzeit' in Frage (6) verursacht: ähnlich wie in Frage (4) durch den Begriff 'Freundschaftsspiel' wurde hier durch den Begriff 'Einsatzzeit' eine stark ausgeprägte Assoziation mit der Leistungsdimension provoziert. Das Ergebnis von 7 : 3 Punkten zugunsten der längeren Einsatzzeit deutet folglich weniger auf eine Präferenz für das Motiv 'Spielen' hin als vielmehr auf eine Bevorzugung von Leistung, dem von der Untersuchungsgruppe insgesamt am höchsten bewerteten Motiv (s.u.).

Tabelle 2 gibt Auskunft über die durchschnittlichen Spielerpräferenzen für die drei überprüften Motive.

Die Dominanz des Motivs 'Leistung' gegenüber den anderen beiden Motiven ist offensichtlich und überrascht nicht, wenn man die charakteristischen Merkmale der zur Untersuchungsgruppe bestimmten Kleingruppe berücksichtigt (vg. Kapitel 2).

Im Widerspruch zu früher angestellten Überlegungen (s.z.B. S. 52) steht allenfalls die relativ hohe Bewertung des Motivs 'Spielen', das deutlich vor dem der Anerkennung rangiert. Er stützt andererseits die These von der zentralen Bedeutung dieses Bedürfnisses im Verlauf der sportlichen Motivgenese, wie sie in Kapitel 4.1. dargestellt wurde.

Für die durchschnittliche Bewertung der Motive, erstellt aus den Daten des Ergänzungsfragebogens, gilt, daß auch hier, bei der offenen Frageformulierung, daß Motiv 'Leistung' eindeutig dominiert; im Unterschied zur Eingangsbefragung erreichen jedoch in der Ergänzungsbefragung die Mittelwerte für Spielen und für Anerkennung dieselbe Höhe, scheinen somit für die Untersuchungsgruppe gleichbedeutend zu sein.

Der Vergleich von erster, zweiter und Ergänzungsbefragung (s. Tabelle 4) weist darauf hin, daß die Höherbewertung des Motivs 'Leistung' in den Daten der offenen Fragestellung (Ergänzungsfragebogen) zu Lasten des Motivs 'Spielen' vorgenommen wurde. Dieses Phänomen bestätigt die Beeinflussung der anhand einer offenen Befragung gewonnenen Daten durch den Faktor 'soziale Erwünschtheit': der Wunsch zu spielen wird im beschriebenen Umfeld nur bedingt toleriert, im allgemeinen hat er deutlich hinter dem Bestreben, optimale Leistungen zu erbringen, zurückzustehen. (vgl. S. 52).

Eine weitere Unterstützung erfährt diese Interpretation durch das Faktum der negativen Korrelation zwischen erster bzw. zweiter Erhebung und der Ergänzungsbefragung. Lediglich im Falle der Eingangsbefragung erreicht allerdings dieser negative Zusammenhang mit $r = -.77$ Signifikanz (das 1 % - Niveau für $N = 9$ liegt nach der FERGUSON-Tabelle bei 0.783).

Da aufgrund des Untersuchungsverlaufes (vgl. Kapitel 9.4.) eine bewußte Verfälschung der Angaben durch die Spieler nicht anzunehmen ist,

bietet sich folgende Erklärung für die "ehrlichere" Beantwortung in der verdeckten Fragestellung an: Während im Ergänzungsfragebogen relativ pauschal und abstrakt eine Gewichtung der Motive gefordert wurde, sahen sich die Spieler bei der verdeckten Form mit konkreten Situationen konfrontiert.

Die zwischen beiden Frageversionen aufgetretene Diskrepanz könnte demnach beim einzelnen Spieler selbst bestehen - auf einer vordergründig rationalen Ebene hat er sich den ihm gestellten Anforderungen angepaßt, jedoch berücksichtigt er nicht die daraus resultierenden Konsequenzen. (Es ist z.B. denkbar, daß ein Spieler Leistung global befürwortet, bei einem finanziell attraktiven Angebot aber dennoch zu einer zweitklassigen Mannschaft überwechseln würde; es könnte sein, daß er bei seinem Pauschalurteil eine solche Möglichkeit nicht mitbedachte und so in beiden Fällen zu einander widersprechenden Bewertungen gelangte).

NULLHYPOTHESE $H_{0(1)}$

Auffälligstes Merkmal bei der Zusammenstellung der individuellen Hierarchieformen (s. Tabelle 5) ist das eindeutige Überwiegen der Variationsform 4 (V4).

Bei der V4 handelt es sich um die im Hinblick auf die Bedürfnisbefriedigung günstigste Motivhierarchieform, deren Überlegenheit gegenüber den anderen Hierarchietypen auf ihrer optimalen Kombination von (sportlichen) Grundbedürfnissen und Umfeldanforderungen basiert (vgl. Kapitel 4.5).

Der unter demselben Aspekt problematischste Hierarchietypus V2 tritt dagegen - ebenso wie V3 - bei keinem der untersuchten Spieler auf. Die restlichen Variationsformen finden sich bei jeweils einem Mannschaftsmitglied.

Damit kann $H_{0(1)}$ zurückgewiesen werden.

NULLHYPOTHESE $H_{0(2)}$

Während die Angehörigen der Ersten Fünf durchgängig den Hierarchietypus V4 aufweisen, tritt diese Hierarchieform unter den Spielern der

Zweiten Fünf lediglich einmal auf: Derjenige Spieler der Zweiten Fünf, welcher innerhalb der Rangfolge nach durchschnittlicher Einsatzzeit den 6. Platz belegt, den Spielern der Ersten Fünf demnach am nächsten steht, weist dieselbe sportspezifische Bedürfnisstruktur auf wie jene auch (vgl. Tabelle 6).

Somit muß auch $H_{0(2)}$ zurückgewiesen werden.

NULLHYPOTHESE $H_{0(3)}$

Entsprechend den Ausführungen zu $H_{0(2)}$ wird auch $H_{0(3)}$ zurückgewiesen: Unter den Spielern der Ersten Fünf dominiert eindeutig der Motivhierarchietypus V4, welcher bei allen betroffenen Spielern vorzufinden ist. Lediglich V1 ist bei einem einzigen Mitglied der Ersten Fünf gleichrangig vertreten (vgl. Tabelle 6).

11.2 Interpretation der zur allgemeinen Hypothese (2) durchgeführten Berechnungen

Offensichtlich erfuhr (nach Fragebogen II) das am höchsten bewertete Motiv 'Leistung' (vgl. S. 117) die geringste Befriedigung aller drei untersuchten Motive (s. Tabelle 7).

Jedoch deutet die zugehörige Standardabweichung an, daß die Zufriedenheit mit der eigenen Leistung während der zehn ausgewerteten Spiele relativ stark unter den befragten Spielern differierte. Auch unter den nach Höhe der Zufriedenheit aufgelisteten Items von Fragebogen II nimmt die (nichtspezifizierte) Leistungszufriedenheit mit Abstand den niedrigsten Rang ein (Tabelle 8).

Mit dem Item 'materielle Anerkennung' liegt dasjenige Item auf dem vorletzten Rang, welches neben demjenigen zur Leistung das für den Leistungssportler kennzeichnendste Motiv repräsentiert.

Von den übrigen Teilbereichen des Bedürfnisses nach Anerkennung stellen sich insbesondere die emotionale Anerkennung durch Familie und durch Mitspieler als für die Befragten unproblematisch, da zufriedenstellend ausgefallen, dar.

Ähnliches scheint für die Items 'Trainer' und 'Presse' zu gelten, die auf den Rängen 4 und 5 platziert sind - wenngleich die Differenz zwischen den Rängen 3 und 4 höher ausfällt als die Abstände zwischen den besser platzierten Items.

Die insgesamt hohen Werte im Bereich der emotionalen Anerkennung weisen auf ein sehr gutes emotionales Klima innerhalb der Untersuchungsgruppe hin.

Aus dem Bereich des Bedürfnisses 'Spielen' rangiert das Item 'Systemspiel' auf der Spitzenposition dieser Zufriedenheitsrangfolge. Für die Spieler gab es offenbar auch in diesem Punkt keinen Anlaß zur Unzufriedenheit.

Im Gegensatz hierzu präsentiert sich das Zufriedenheitsniveau im zweiten Teilbereich dieses Motivs, dem Item 'Einsatzzeit'.

Dort konnte kaum größere Zufriedenheit erlangt werden, als dies beim Item 'materielle Anerkennung' der Fall war (s.o.); Einsatzzeit liegt - mit wiederum relativ großem Abstand zur Anerkennung durch den

Trainer - auf Rang 6.

Die gemäß dem (u.a. auf S. 123) begründeten und beschriebenen Vorgehen gewichteten Zufriedenheitsniveaus aller drei Bedürfnisse (s. Tabelle 9) weisen die Bedürfnisse 'Spielen' und 'Leistung' als die Motive mit den höchsten (gewichteten) Zufriedenheitsniveaus aus; das Bedürfnis nach Anerkennung rangiert weit dahinter.*

Der Gesamtscore nach durchschnittlicher gewichteter Zufriedenheit (um die es sich nunmehr ausschließlich handelt) aller Gruppenmitglieder während der zehn untersuchten Spiele kann bei 19.6 Punkten auf einer Skala mit den Extremen 0 und 27 Punkten als ein insgesamt hoher Zufriedenheitswert interpretiert werden. (Um hier letzte Klarheit zu schaffen müßte allerdings eine Testeichung vorgenommen werden).

Unter Berücksichtigung des in höchstem Maße erfolgreichen Verlaufes der Meisterschaftsendrunde (vgl. Kapitel 9.3) erscheint ein solches Ergebnis allerdings nicht verwunderlich und stützt die oben bevorzugte Interpretationsmöglichkeit des Gesamtscores.

Das Zufriedenheitsniveau eines beliebigen Spielers und / oder an einem beliebigen Spieltag ist den Tabellen 10 und 11 zu entnehmen; die Werte zeigen keine besondere Auffälligkeiten und werden hier deshalb nicht einzeln diskutiert.

*In eventuellen Nachfolgeuntersuchungen könnte es sich als sinnvoll erweisen, eine zweidimensionale Zufriedenheitstheorie zu verwenden (wie sie z.B. von HERZBERG, MAUSNER u. SNYDERMAN (1959) in ihrer Zweifaktorentheorie diskutiert wird; vgl. a. Anmerkung hier S. 57); Unzufriedenheit wäre dann beispielsweise als Negativwert darstellbar, welcher daraus resultiert, daß ein $\bar{x}_z$ -Wert unterhalb des Skalenmittels (hier: 1.5 Punkte) auf einer Skala von -1.5P. bis +1.5P. ein negatives Vorzeichen erhält; dadurch würde ein niedriges $\bar{x}_z$ nicht länger durch ein hohes $\bar{x}_z$ ausgeglichen.

NULLHYPOTHESE $H_{0(4)}$

Zwar weist die Subgruppe der Spieler mit dem Motivhierarchietypus V4 einen um 0.40 Punkte höheren durchschnittlichen Zufriedenheitswert auf als die Subgruppe der Spieler mit anderen Hierarchieformen, doch erscheint diese Differenz als so geringfügig, daß von keinem grundlegenden Unterschied bezüglich des Kriteriums zwischen beiden Subgruppen gesprochen werden kann. (Diese annähernde Gleichwertigkeit ist - wie Tabelle 12 entnommen werden kann - in erster Linie durch Spieler 09 verursacht, dessen Werte aus den bekannten Gründen nur eingeschränkt interpretierbar sind.)

$H_{0(4)}$ wird folglich angenommen.

NULLHYPOTHESE $H_{0(5)}$

Da $\chi^2 = 7.12$ deutlich unter dem für eine sinnvolle Berechnung des Kontingenzkoeffizienten erforderlichen Minimalwert von $\chi^2 = 15.5$ liegt, konnte eine Überprüfung des Zusammenhangs zwischen den positiven / negativen Abweichungen von den durchschnittlichen individuellen Einsatzzeiten aller jener Spieler, welche einen anderen als den Motivhierarchietypus V4 aufweisen, nicht stattfinden.

$H_{0(5)}$ muß daher angenommen werden.

11.3 Interpretation der zur allgemeinen Hypothese (3) durchgeführten Berechnungen

NULLHYPOTHESE $H_{0(6)}$

Während die Subgruppe der Spieler, welche den Motivhierarchietypus V4 aufweist, durchschnittlich 17.81 statistische Beurteilungen erhielt, wurden über die Spieler mit anderen Motivhierarchieformen durchschnittlich lediglich 16.46 solcher Beurteilungen abgegeben. Wenn auch die Diskrepanz zwischen beiden Subgruppen bezüglich dieses Kriteriums nicht gravierend erscheint, ist sie doch immerhin deutlich, so daß $H_{0(6)}$ zurückgewiesen werden kann.

NULLHYPOTHESE $H_{0(7)}$

Weitaus klarer fällt die Diskrepanz aus zwischen der Subgruppe von Spielern mit der Motivhierarchieform V4 und denjenigen Spielern, welche andere Hierarchietypen aufweisen, wenn man beide Subgruppen danach vergleicht, wieviele statistische Beurteilungen sie selbst im Verlauf der zehn untersuchten Spiele abgegeben haben.

Bei diesem Vergleich erreichen die Spieler mit der V4 einen um durchschnittlich 8.02 Beurteilungen höheren Wert.

Auch $H_{0(7)}$ ist demnach zurückzuweisen.

NULLHYPOTHESE $H_{0(8)}$

Der Vergleich der individuellen Spielerrangfolgen nach durchschnittlicher Anzahl der über die Spielleistungen der Betroffenen abgegebenen statistischen Beurteilungen (Tabelle 19) ergibt eine insgesamt höhere Platzierung für die Mitglieder der jeweils eigenen Subgruppe.

Dies bedeutet, daß sich die individuellen Spielerrangfolgen von Mitgliedern derselben Subgruppe ähneln, die Rangfolgen von Spielern mit Motivhierarchietypus V4 jedoch von den Rangfolgen der Spieler mit

anderen Hierarchieformen unterscheiden.

$H_{0(8)}$ wird zurückgewiesen.

NULLHYPOTHESE $H_{0(9)}$

Diejenigen Spieler, welche den Motivhierarchietypus V4 aufweisen, unterlagen in ihrer Beurteilung der Gesamtmannschaft ebenso wie Spieler mit anderen Hierarchieformen in 11 von 87 Fällen den definierten Wahrnehmungsverzerrungen (Tabellen 21 und 23).

$H_{0(9)}$ muß damit angenommen werden.

NULLHYPOTHESE $H_{0(10)}$

Die Spielleistungen von Mitgliedern der Subgruppe mit Hierarchietypus V4 wurden von der Gesamtmannschaft in 13 von 87 Fällen verzerrt beurteilt.

Demgegenüber beurteilte die Mannschaft die Leistungen von Spielern mit anderen Hierarchieformen lediglich in 9 von 87 Fällen verzerrt (Tabellen 21 und 23).

Somit unterscheiden sich beide Subgruppen deutlich voneinander hinsichtlich des Kriteriums 'erhaltene Wahrnehmungsverzerrungen' und

$H_{0(10)}$ wird zurückgewiesen.

NULLHYPOTHESE $H_{0(11)}$

Spieler mit dem Motivhierarchietypus V4 wurden von der Gesamtmannschaft sehr präzise mit einer durchschnittlichen Abweichung von nur - 1.74 % in ihren Spielleistungen beurteilt.

Die Spieler der Subgruppe, welche andere Hierarchieformen aufweist, erhielten dagegen mit einer durchschnittlichen Abweichung von - 15.06 % weitaus ungenauere Beurteilungen.

$H_{0(11)}$ ist damit zurückgewiesen.

NULLHYPOTHESE $H_{0(12)}$

Bezüglich der abgegebenen statistischen Beurteilungen besteht zwischen beiden Subgruppen lediglich ein Unterschied von 0,54 Abweichungsprozent zugunsten der (genauer wahrnehmenden) Spieler, welche über andere Hierarchieformen als den Typus V4 verfügen.

$H_{0(12)}$ muß folglich angenommen werden.

NULLHYPOTHESE $H_{0(13)}$

Die individuellen Spielerrangfolgen nach derjenigen Genauigkeit, mit welcher die platzierten Spieler von ihren Perzeptoren beurteilt wurden (Tabelle 28), ergeben, daß beide beurteilenden Subgruppen gleichermaßen dazu tendierten, Spieler mit dem Motivhierarchietypus V4 präziser wahrzunehmen als Angehörige der zweiten Subgruppe (Tabelle 29).

Die individuellen Spielerrangfolgen beider Subgruppen ähneln sich also stark und $H_{0(13)}$ wird angenommen.

NULLHYPOTHESE $H_{0(14)}$

Aus der Rangfolge der beurteilten Spieler nach ihrer Beteiligung an solchen signifikanten Korrelationen, die als Wahrnehmungsanker definiert wurden (Tabelle 31), ist kein Zusammenhang mit weiteren definierten Variablen dieser Untersuchung (Subgruppenzugehörigkeit nach Hierarchietypus, Zugehörigkeit zu einer der beiden Fünfergruppierungen, Leistungsranplatz etc.) ersichtlich, so daß $H_{0(14)}$ angenommen werden muß.

NULLHYPOTHESE $H_{0(15)}$

Der durchschnittliche von beurteilenden Spielern mit dem Motivhierarchietypus V4 benutzte Prozentsatz an Wahrnehmungsankern beträgt mit 7,44 % WA 1,36 % WA mehr als der Prozentsatz der zweiten Subgruppe.

$H_{0(16)}$ wird daher zurückgewiesen.

NULLHYPOTHESE $H_{0(16)}$

Laut Tabelle 37 besteht bei vier der auswertbaren neun Spieler ein auf dem 5 % - Niveau signifikanter Zusammenhang (FERGUSON-Tabelle)* zwischen Tagesgenauigkeit der Wahrnehmung und der Spielzufriedenheit desselben Tages.

Möglicherweise handelt es sich bei dem untersuchten Zusammenhang um ein persönlichkeitspezifisches Phänomen, das allenfalls für einzelne Mitglieder, keinesfalls aber für die gesamte Gruppe Gültigkeit hat.

Mit den hier eingesetzten Untersuchungsmethoden dürfte dieses Problem allerdings kaum klärbar sein.

Der Wahrheitsgehalt von $H_{0(16)}$ kann demnach nicht endgültig bestimmt werden; $H_{0(16)}$ gilt als angenommen.

* nach CLAUSS u. EBNER (1971)

11.4 Interpretation der zur allgemeinen Hypothese (4) durchgeführten Berechnungen

NULLHYPOTHESE $H_{0(17)}$

Der Zusammenhang zwischen dem Sympathierang eines Spielers (Tabelle 42) und der Position, die er nach Anzahl seiner der Mannschaft positiv aufgefallenen Spilleistungen einnimmt (Tabelle 38), ist nicht signifikant.

$H_{0(17)}$ wird zurückgewiesen.

NULLHYPOTHESE $H_{0(18)}$

Der Zusammenhang zwischen den Sympathierängen der Gruppenmitglieder (Tabelle 42) und ihren Plazierungen innerhalb der Gruppenleistungsrangfolge (Tabelle 43) ist ebenfalls nicht signifikant.

Damit kann auch $H_{0(18)}$ zurückgewiesen werden.

NULLHYPOTHESE $H_{0(19)}$

Während der den letzten Platz der Gruppensympathierangfolge einnehmende Spieler 6 der insgesamt 21 extrem negativen Attributionen erhielt, wurden an die übrigen Spieler im Durchschnitt lediglich 1.7 dieser Negativzuschreibungen abgegeben.

$H_{0(19)}$ ist somit zurückgewiesen.

NULLHYPOTHESE $H_{0(20)}$

Aus den individuellen Rangreihen nach Tagesspielzufriedenheit wurde zwischen jeweils denjenigen Spielern der Korrelationskoeffizient berechnet, welche als Angehörige derselben Spielposition Mitglieder un-

terschiedlicher Fünfergruppierungen sind.

Es ergibt sich, daß nur in 2 der überprüften 7 Fälle ein auf dem 5 % - Niveau signifikanter Zusammenhang (FERGUSON-Tabelle) zwischen den Rangreihen der beteiligten Spieler besteht.

Bemerkenswert erscheint hierbei die Tatsache, daß bis auf eine Ausnahme alle Koeffizienten negative Tendenz aufweisen; offensichtlich tendierte ein Spieler dann zu höherer Tageszufriedenheit, wenn sich sein Positionskonkurrent der anderen Fünfergruppierung relativ unzufrieden fühlte (vgl.hz.a. die Ergebnisse von $H_{0(39)}$).

Aufgrund des nur gering ausgeprägten Zusammenhanges muß allerdings $H_{0(20)}$ angenommen werden.

NULLHYPOTHESE $H_{0(21)}$

Da am Gesamt der 22 Wahrnehmungsverzerrungen (bei einem potentiellen Maximum von 87 V_{Bstat} ; vgl. Tabelle 21) Spielpositionskonkurrenten mit ihren Beurteilungen untereinander lediglich zu 40.91 % beteiligt sind (Tabelle 51), muß $H_{0(21)}$ angenommen werden.

Dennoch wirft das Ergebnis einige interessante Aspekte auf, die hier kurz diskutiert werden sollen.

Zunächst ist festzustellen, daß im Hinblick auf die Hypothese Differenzen zwischen den einzelnen Positionen bestehen: während die Center-spieler in ihren gegenseitigen Beurteilungen keine einzige Wahrnehmungsverzerrung aufweisen (sie unterlagen diesem "Fehler" ohnehin nur durchschnittlich 1.5mal), beträgt der Anteil bei den Flügelspielern bereits 40.00 %.

Deutlich höher liegt der Anteil bei den Aufbauspielern, die erstens mit durchschnittlich 3.7 (abgegebenen) Wahrnehmungsverzerrungen als einzige über dem Mannschaftsdurchschnitt (2.4) liegen und zweitens sich von ihren 11 "Fehlern" 58.33 % in ihren gegenseitigen Beurteilungen einstellten.

Es ist daher anzunehmen, daß sich die Aufbauspieler besonderen Bedingungen ausgesetzt sahen. Vergleicht man daraufhin nun die Konkurrenz-situation unter den Aufbauspielern mit der auf anderen Positionen, so läßt sich eine Bestätigung für diese Vermutung aus der Gruppenlei-

stungsrangfolge ableiten: während die Flügelspieler einen durchschnittlichen Abstand von 2 Rangplätzen zueinander aufweisen (die Centerspieler sogar 6), liegen die Aufbauspieler mit durchschnittlich 0.9 Rangplätzen Abstand wesentlich dichter beieinander. Darüberhinaus ist die Trennung der Flügelspieler in Angehörige der Ersten und solche der Zweiten Fünf eindeutig, so daß von einer klaren Rollenverteilung gesprochen werden kann; Positionskämpfe erscheinen hier relativ überflüssig.

Für die zahlenmäßig gleichgestellten Aufbauspieler finden sich derart "entschärfende" Bedingungen dagegen nicht. Ihre Leistungsranplätze treten alle um den bedeutungszentralen Rang 5 herum konzentriert auf; von einer gesicherten Zugehörigkeit zur Ersten oder Zweiten Fünf kann bei ihnen weniger die Rede sein.

Zusammengefaßt läßt sich dieses Ergebnis wie folgt interpretieren: nicht bereits eine latent existierende Konkurrenzsituation (Spielpositionskonkurrenz), sondern erst ein sich konkret manifestierender Konkurrenzdruck (hier: Spielpositions- + Leistungsrankonkurrenz + Unsicherheit über die Zugehörigkeit zu einer der beiden Fünfergruppierungen) erhöhen die Auftretenswahrscheinlichkeit für Wahrnehmungsverzerrungen der definierten Art.

NULLHYPOTHESE $H_{0(22)}$

Der Zusammenhang zwischen der Häufigkeit, mit der ein Spieler den Mannschaftsmitgliedern durch seine Leistungen positiv auffiel, und seiner Plazierung innerhalb der Gruppenleistungsrangfolge ist auf dem 1 % - Niveau (FERGUSON-Tabelle) signifikant.

$H_{0(22)}$ wird deshalb zurückgewiesen.

NULLHYPOTHESE $H_{0(23)}$

Demgegenüber besteht offensichtlich keinerlei Zusammenhang zwischen dem Gruppenleistungsrang eines Spielers und der Häufigkeit, mit welcher er durch seine Leistungen der Gesamtmannschaft negativ

auffiel (Tabellen 43 und 52).

Wahrscheinlich provoziert die entsprechende Frage eine stärker von situativen Einflüssen abhängige Assoziation mit der kognitiven Dimension 'Leistung' und wird weniger mit überdauernden Leistungsattributionen in Verbindung gebracht.

Da kein Zusammenhang zwischen beiden Rangreihen erwartet wurde, ist $H_{0(23)}$ gleichfalls zurückzuweisen.

NULLHYPOTHESE $H_{0(24)}$

Erwartungsgemäß verfügen die Spieler insgesamt über eine adäquate Einschätzung desjenigen Leistungsranplatzes, auf welchem sie von Experten eingestuft werden (Tabellen 43 und 54).

Der entsprechende Korrelationskoeffizient ist auf dem 1 % - Niveau (FERGUSON-Tabelle) signifikant und $H_{0(24)}$ wird zurückgewiesen.

NULLHYPOTHESE $H_{0(25)}$

Spielern, welche der Mannschaft durch ihre Leistungen häufiger als der Durchschnitt positiv auffielen, wurde auch eher Eigenverantwortlichkeit für diese Leistungen attestiert.

Der Korrelationskoeffizient, berechnet zur Überprüfung des Zusammenhangs zwischen diesen beiden Rangreihen (Tabellen 38 und 55), ist ebenfalls auf dem 1 % - Niveau signifikant und auch $H_{0(25)}$ kann zurückgewiesen werden.

NULLHYPOTHESE $H_{0(26)}$

Während die Diskrepanz zwischen reflektiertem und eigenattribuiertem Leistungsranplatz für Mitglieder der Ersten Fünf durchschnittlich 0.8 Rangplätze beträgt, umfaßt sie bei den Angehörigen der Zweiten Fünf durchschnittlich 2.0 Rangplätze.

$H_{0(26)}$ ist damit eindeutig zurückgewiesen.

Die zentrale Bedeutung von Rang 5 der Gruppenleistungsrangfolge für die Mannschaft wird aus der graphischen Darstellung dieses Phänomens (Tabelle 57) deutlich und soll hier deshalb noch einmal besonders aufgegriffen werden.

Jener Rang 5 markiert die Umschlagposition bezüglich der Zugehörigkeit zur Ersten bzw. Zweiten Fünf (vgl. hz. a. Tabelle 6).

Interessanterweise glauben offensichtlich - bis auf eine Ausnahme - alle Angehörigen der Zweiten Fünf, über eine den Mitgliedern der Ersten Fünf ebenbürtige Leistungsfähigkeit zu verfügen.

Dies muß selbst noch für den sich auf Rang 6 platzierenden Spieler gelten, wenn man einmal davon ausgeht, daß er diesen Rang unter Konkurrenz aller Mitspieler, also nicht nur seiner Positionskonkurrenten, einnehmen zu können glaubt.

Es steht zu vermuten, daß bei den betroffenen Spielern der Zweiten Fünf diese (kognitiven) Diskrepanzen als eine Quelle für gravierende Unzufriedenheiten wirksam werden, aus denen heraus sich letztlich auch ein Kausalzusammenhang zu den unten diskutierten Ergebnissen von $H_{0(27)}$ herstellen läßt.

NULLHYPOTHESE $H_{0(27)}$

Gemäß Tabelle 58 beträgt das durchschnittliche Spielzufriedenheitsniveau derjenigen Spieler, deren Diskrepanzen zwischen reflektierter und eigenattribuierter Leistungsfähigkeit über dem Mannschaftsdurchschnitt liegen (vgl. Tabellen 43 und 56) 3.15 Einheiten mehr als das der übrigen Spieler.

$H_{0(27)}$ wird daher ebenfalls zurückgewiesen.

Auf die möglichen Ursachen für dieses Phänomen wurde bereits oben ($H_{0(26)}$) ausführlicher eingegangen. (Diese Unterschiede im durchschnittlichen Zufriedenheitsniveau lassen sich im übrigen auch dann noch nachweisen, wenn man die beiden gesamten Fünfergruppierungen einander gegenüberstellt.)

NULLHYPOTHESE $H_{0(28)}$

Angehörige der Zweiten Fünf erhielten durchschnittlich 1.56 statistische Beurteilungen weniger als Spieler der Ersten Fünf (Tabelle 59).

$H_{0(28)}$ kann damit zurückgewiesen werden.

NULLHYPOTHESE $H_{0(29)}$

Die Diskrepanzen zwischen Erster und Zweiter Fünf bezüglich der abgegebenen statistischen Beurteilungen beträgt durchschnittlich 8.02 Beurteilungen zugunsten der häufiger urteilenden Spieler der Ersten Fünf (Tabelle 59).

$H_{0(29)}$ ist deshalb zurückzuweisen.

NULLHYPOTHESE $H_{0(30)}$

Beide Fünfergruppierungen tendierten offenbar zu einer häufigeren Beurteilung von Mitgliedern der eigenen Fünf, die innerhalb der betreffenden individuellen Spierrangfolgen durchschnittlich höhere Plazierungen erreicht als die Mitglieder der jeweils anderen Fünf (Tabelle 60).

Somit unterscheiden sich die Rangfolgen von Erster und Zweiter Fünf durch die Besetzung mit Spielern unterschiedlicher Gruppenzugehörigkeit und $H_{0(30)}$ kann zurückgewiesen werden.

NULLHYPOTHESE $H_{0(31)}$

In den Gesamtsummen ihrer produzierten Wahrnehmungsverzerrungen unterscheiden sich Spieler der Ersten Fünf nicht von Spielern der Zweiten Fünf - beide Gruppierungen wiesen in jeweils 11 Fällen einen solchen "Fehler" auf (Tabelle 61).

Lediglich aufgrund der Tatsache, daß von den Spielern der Zweiten Fünf ein Mitglied keine statistischen Beurteilungen abgab (folglich auch keine Wahrnehmungsverzerrungen bei ihm festgestellt werden konnten; vgl. Kapitel 9.4), erreichen die Spieler der Zweiten Fünf einen höheren Durchschnittswert.

Die Differenz zwischen beiden Werten erscheint jedoch als so geringfügig, daß $H_{0(31)}$ angenommen wird.

NULLHYPOTHESE $H_{0(32)}$

Von den insgesamt 22 Wahrnehmungsverzerrungen wurden Spieler der Zweiten Fünf durchschnittlich 2.8mal betroffen.

Sie liegen damit um 1.2 erhaltene Fehleinschätzungen über dem entsprechenden Durchschnittswert der Spieler der Ersten Fünf und $H_{0(32)}$ kann zurückgewiesen werden.

NULLHYPOTHESE $H_{0(33)}$

Die Leistungen von Mitgliedern der Ersten Fünf wurden mit einer Abweichung von - 2.23 % relativ präzise beurteilt.

Demgegenüber unterschätzte die Mannschaft Leistungen von Spielern der Zweiten Fünf mit - 11.74 % deutlich.

Aufgrund der Differenz von 9.51 Abweichungsprozent zwischen beiden Gruppierungen gilt $H_{0(33)}$ als zurückgewiesen.

NULLHYPOTHESE $H_{0(34)}$

Die Werte zu $H_{0(34)}$ sind identisch mit den unter $H_{0(12)}$ diskutierten Ergebnissen, da derjenige Spieler, welcher als einziger Angehöriger der Zweiten Fünf den Motivhierarchietypus V4 aufweist, keine statistischen Beurteilungen abgab. Die Subgruppen 'Erste Fünf' ('Zweite Fünf') und 'Spieler mit dem Motivhierarchietypus V4' (Spieler mit anderen Hierarchieformen') sind im vorliegenden Fall identisch.

Gemäß den Aussagen unter $H_{0(12)}$ bleibt demnach festzustellen: die Spieler der Zweiten Fünf beurteilten die Leistungen zwar um durchschnittlich 0.54 Abweichungsprozent präziser, doch ist diese Differenz unerheblich und $H_{0(34)}$ muß ebenfalls angenommen werden.

NULLHYPOTHESE $H_{0(35)}$

Spieler der Ersten Fünf beurteilten zwar die Leistungen ihrer eigenen Fünf mit fast hundertprozentiger Genauigkeit, die der Zweiten Fünf schätzten sie dagegen mit einer verhältnismäßig hohen Abweichung von - 15.24 % ein (Tabelle 62).

Da Spieler der Zweiten Fünf kaum Genauigkeitsdifferenzen in den Beurteilungen ihrer eigenen Leistungen bzw. denen der Ersten Fünf aufweisen (Differenz = 0.41 %), kann von einer deutlichen Diskrepanz im (definierten) Wahrnehmungsverhalten der beiden Gruppierungen gesprochen werden.

$H_{0(35)}$ wird zurückgewiesen.

Auf das (ungeklärte) Phänomen der nahezu permanenten U n t e r - schätzungen sei an dieser Stelle ausdrücklich hingewiesen. In den meisten Fällen handelt es sich nicht um eine Leistungsunterbewertung, da auch innerhalb der einzigen Negativkategorie 'Ballverluste' überwiegend zu niedrige Werte angegeben wurden.

Welche Spieler hierin eine Ausnahme bilden und zur L e i s t u n g s - unterbewertung tendierten, kann Tabelle 83 (im Anhang) entnommen werden.

NULLHYPOTHESE $H_{0(36)}$

Lediglich 1 von 8 auswertbaren (s. hz. Anmerkungen S. 197) Spielern steht zu dem von ihm als Wahrnehmungsanker präferierten Spieler in k e i n e r der definierten 'besonderen Beziehungen' (Tabelle 65). Damit gilt $H_{0(36)}$ als zurückgewiesen.

NULLHYPOTHESE $H_{0(37)}$

Für die Gruppe der als Wahrnehmungsanker präferierten Spieler (Ränge 1 der betreffenden individuellen Spielerrangfolgen; s. Tabelle 64) beträgt der Anteil der 'besonderen Beziehungen' zwischen Perzeptor und wahrgenommenem Spieler 155.0 % ; d.h. es treten mehrere der definierten Formen innerhalb einer dieser sozialen Beziehungen auf (vgl. Tabellen 65 und 66).

Auf den Rängen 2 bis 10 treten diese 'besonderen Beziehungen' jedoch lediglich mit einem Anteil von 51.7 % in Erscheinung.

Die Ergebnisse sind somit eindeutig und $H_{0(37)}$ kann zurückgewiesen werden.

Auf eine Auffälligkeit von Tabelle 66 soll im Zusammenhang mit dieser Hypothese noch kurz hingewiesen werden: unter den als Wahrnehmungsanker präferierten Spielern dominieren eindeutig Angehörige derselben Spielposition wie sie der Perzeptor einnimmt.

Offenbar bieten sich Spieler, die Ähnlichkeiten in den rollendeterminierten Spielhandlungen aufweisen, als Orientierungsanker innerhalb eines (unbewußten) Bezugssystems stärker an als beliebige andere Gruppenmitglieder. Möglicherweise ist in diesem Zusammenhang der Einfluß des Konkurrenzdruckes von untergeordneter Bedeutung. Zur endgültigen Klärung des Sachverhaltes bedürfte es allerdings umfangreicherer und gezielterer Untersuchungen.

NULLHYPOTHESE $H_{0(38)}$

Die in Kapitel 2.2 diskutierten objektiven Bedingungen der Perzeption wie Perspektive, Belastungsdauer, -intensität etc. scheinen auf die Beantwortung der Fragen, v.a. aber auf die von Frage 2 (Fragebogen III), ohne Einfluß gewesen zu sein, da sich keinerlei Zusammenhang zwischen der Anzahl der abgegebenen Beurteilungen und der Dauer der (absoluten) Einsatzzeiten erkennen läßt ($H_{0(34)}$) unterstützt diese Behauptung auch in bezug auf den qualitativen Aspekt).

Die Wirksamkeit eines solchen Faktors, der modifizierend auf (Teil-)

Ergebnisse hätte einwirken können, ist nicht nachzuweisen und $H_{0(38)}$ wird zurückgewiesen.

11.5 Interpretation der zur allgemeinen Hypothese (5) durchgeführten Berechnungen

NULLHYPOTHESE $H_{0(39)}$

Zwischen der Höhe ihres Spielerfolges und dem durchschnittlichen Zufriedenheitsniveau der Untersuchungsmannschaft läßt sich kein eindeutiger Zusammenhang feststellen (Irrtumswahrscheinlichkeit $> 5\%$).

Ein solches Ergebnis erscheint kaum verwunderlich, wenn man berücksichtigt, daß unterschiedliche Punktedifferenzen des Spielergebnisses im allgemeinen in Relation zur (erwarteten) Spielstärke der jeweiligen gegnerischen Mannschaft interpretiert werden.

$H_{0(39)}$ ist damit zurückgewiesen.

Im vorliegenden Fall wurde der unterschiedliche Zusammenhang durch die - auch erfüllte - Favoritenstellung der Untersuchungsmannschaft einerseits und die Leistungshomogenität der an der Endrunde zur Deutschen Meisterschaft beteiligten Teams andererseits, die eine qualitative Auslese aus den Bundesligamannschaften darstellten, vermutlich noch verstärkt.

Ein anderer Faktor, der eventuell bei weniger klaren Spielgewinnen der untersuchten Mannschaft bzw. bei knappen Niederlagen im umgekehrten Sinne wie oben wirksam geworden wäre, ist die Reziprozität der Zufriedenheitsniveaus von Spielpositionskonkurrenten (vgl. die Diskussion von $H_{0(20)}$): Solange die Zufriedenheit eines Spielers auf Kosten derjenigen seines Konkurrenten steigt - und Angehörige der Zweiten Fünf erhalten eher dann (quasi probeweise) weitere Spielanteile, wenn der Trainer sein Konzept durch seine Erste Fünf als nicht realisierbar ansieht - kann der hier überprüfte Zusammenhang kaum Signifikanzniveau erreichen.

NULLHYPOTHESE $H_{0(40)}$

Auch für die Überprüfung des Zusammenhangs zwischen der Tagesspiel-

zufriedenheit der Gruppenmitglieder und dem Niveau ihrer relativen Spielleistungen desselben Tages konnte der Kontingenzkoeffizient nicht berechnet werden: Da χ^2 mit 10.7 unter dem erforderlichen Minimalwert von 15.5 liegt, folglich eine über fünfprozentige Irrtumswahrscheinlichkeit bei Annahme der Hypothese in Kauf genommen werden müßte, soll $H_{0(40)}$ als bestätigt gelten.

NULLHYPOTHESE $H_{0(41)}$

Da zu erwarten stand, daß insbesondere diejenigen Spieler, die dem Motiv 'Leistung' Priorität eingeräumt hatten, sich nach unterdurchschnittlichen Leistungen unzufriedener fühlten, sollte der oben beschriebene Zusammenhang nochmals für diese Subgruppe (die wegen des Ausfalls eines Spielers der Zweiten Fünf wiederum identisch ist mit der Ersten Fünf; vgl. S. 214) gesondert überprüft werden.

Es stellt sich heraus, daß auch diesmal kein Signifikanzniveau erreicht wird und $H_{0(41)}$ anzunehmen ist.

Dieses Ergebnis deutet auf den Einfluß komplexer kognitiver Prozesse hin, die für die Höhe des individuellen Zufriedenheitsniveaus maßgeblich sind. Es ist z.B. vorstellbar, daß - ähnlich wie im unter $H_{0(39)}$ diskutierten Reziprozitätsphänomen - individuelle Anspruchsniveaus modifizierend wirken; ebenso ist ein Einfluß durch situative Faktoren denkbar.

12 ZUSAMMENFASSUNG

Die mittels der entwickelten Fragebögen erhobenen Daten ermöglichen sowohl die Typisierung einzelner Gruppenmitglieder als auch eine Differenzierung von Subgruppen anhand definierter Kriterien.

Damit hat der Einsatz der verwandten Erhebungsinstrumente mehr geliefert als Zufallsergebnisse, so daß im Hinblick auf den Untersuchungsgegenstand von einem Erkenntnisgewinn gesprochen werden kann. Die Größe dieses Zugewinns ist allerdings solange nur unzureichend abschätzbar, wie die eingesetzten Erhebungsinstrumente noch keinem Standardisierungsversuch unterzogen sind. Lediglich die Überprüfung der aufgestellten Hypothesen schafft für den ausgegrenzten Rahmen der Untersuchungsgruppe Interpretationssicherheit. Sich anbietende Rückschlüsse auf die äquivalenten sozio-psychologischen Phänomene von weiteren Basketballmannschaften desselben Leistungsniveaus sind dagegen zunächst unzulässig.

Die gezielte Absicherung einiger Thesen auf breiterer Basis scheint jedoch nunmehr möglich und die angegebenen Intentionen der vorgelegten Untersuchung gelten somit als realisiert.

Abschließend sollen die wichtigsten Ergebnisse noch einmal zusammengefaßt dargestellt werden.

Der herausragende Wert von Fragebogen I liegt in seiner Differenzierung zwischen denjenigen Spielern, welche über eine unter dem Aspekt der an sie gestellten Anforderungen optimale Motivationslage verfügen und solchen Spielern, deren Motivationslage per se konfliktträchtig erscheint.

Es deutet sich allerdings an, daß diese hier als "optimal" bezeichnete Motivhierarchieform lediglich unter ganz bestimmten äußeren Bedingungen (in erster Linie unter der der Zugehörigkeit zur Ersten Fünf) die Auftretenswahrscheinlichkeit für motivational bedingte Konflikte verringert; bei Vorliegen anderer Konditionen dürften die einzelnen Bedürfnisse nicht mehr entsprechend ihrer Gewichtung, d.h. ihrer subjektiven Bedeutsamkeit für den Spieler, befriedigt werden können. Diese Aussage wird gestützt durch die Tatsache, daß Gruppenmitglieder, die sowohl die als "optimal" bezeichnete Motivationslage aufweisen als

auch der Ersten Fünf angehören, über ein durchschnittlich höheres Spielzufriedenheitsniveau verfügen als die übrige Mannschaft. Mit einer solchen, die angegebenen Randbedingungen konzidierenden Einschränkung ist die These vom Zusammenhang zwischen Motivationslage und Spielzufriedenheitsniveau aufrechtzuerhalten.

Demgegenüber handelt es sich bei den komplexen Beziehungen zwischen den Motivationsvariablen einerseits und den Wahrnehmungsvariablen andererseits um einen weitaus ambivalenteren Prozeß, dessen Verlauf en detail analysiert werden muß, will man eine Differenzierung zwischen den beiden über ihre Motivationslage definierten Subgruppen nachweisen.

So läßt sich unter dem Aspekt der quantitativen Auswertung der Wahrnehmungsprozesse die Subgruppenzugehörigkeit als Einflußgröße durchgängig feststellen: Spieler mit dem Motivhierarchietypus V4 gaben durchschnittlich mehr statistische Beurteilungen ab, erhielten selbst mehr dieser Beurteilungen und jede Subgruppe präferierte bei der Abgabe ihrer Einschätzungen eindeutig die jeweils eigenen Angehörigen.

Bezüglich der qualitativen Werte (Wahrnehmungsverzerrungen / Wahrnehmungsgenauigkeit / Wahrnehmungsanker) ähneln sich beide Subgruppen stark, wenn man sie anhand ihrer (abgegebenen) Beurteilungsgenauigkeiten vergleicht, doch unterscheiden sie sich deutlich voneinander in der Häufigkeit ihrer Benutzung von Wahrnehmungsankern und ihrer Neigung, einseitig fehlerhafte Einschätzungen (Wahrnehmungsverzerrungen) vorzunehmen.

Überraschenderweise verläuft die Tendenz nichteinmal in bezug auf diese qualitativen Merkmale einheitlich, denn obwohl die Subgruppe der Spieler mit dem Motivhierarchietypus V4 häufiger verzerrt wahrgenommen wurde, erhielt sie doch gleichzeitig die präziseren Beurteilungen.

Ein ebenso uneinheitliches Bild ergibt sich bei der Untersuchung des Zusammenhanges zwischen den Tagesniveaus von Spielzufriedenheit und Wahrnehmungsgenauigkeit, welcher bei knapp der Hälfte aller Spieler Signifikanz erreicht, bei den übrigen jedoch nicht.

Die akzeptabelste Erklärung für diese Ambivalenz des Motivations-Wahrnehmungsprozesses liefert die Annahme weiterer - hier in den Zusatzvariablen definierten - Einflußgrößen, die modifizierend in das Gesamtgeschehen eingreifen.

In Relation zu allen anderen übt die Zusatzvariable 'fremdattribuierte Leistungsfähigkeit', die in den den einzelnen Spielern zugebilligten Einsatzzeiten manifest wird und den Status der Zugehörigkeit zu einer der beiden Fünfergruppierungen determiniert, offensichtlich den gravierendsten Einfluß aus.

Interpretiert man die Zugehörigkeit der Spieler zu einer der beiden Fünfergruppierungen dementsprechend als intervenierende Variable im Motivations-Wahrnehmungsprozeß, so läßt sich der oben als "überraschend" bezeichnete Widerspruch zwischen den beiden qualitativen Wahrnehmungsvariablen auflösen: Derjenige Spieler der Zweiten Fünf, der über eine den Spielern der Ersten Fünf adäquate ("optimale") Motivationslage verfügt, wurde am häufigsten von allen Gruppenmitgliedern verzerrt beurteilt, so daß weniger die Spieler mit dem Motivhierarchietypus V4 als vielmehr die Angehörigen der Zweiten Fünf mit überdurchschnittlicher Häufigkeit einseitig fehleingeschätzt wurden.

Diese Tendenz entspricht der Neigung der Gesamtmannschaft, die Leistungen der Spieler der Zweiten Fünf gegenüber denjenigen der Ersten Fünf wesentlich stärker zu unterschätzen - bei einem annähernd identischen *a l l g e m e i n e n* Genauigkeitsniveau. Allerdings sind für die ausgeprägte Unterschätzung der Zweiten Fünf in erster Linie Spieler der Ersten Fünf verantwortlich, während Mitglieder der Zweiten Fünf in ihren Beurteilungsgenauigkeiten zwischen beiden Gruppierungen kaum differenzieren.

Leider lassen sich die für eine Kausalattribution notwendigen Vergleiche zwischen den Ergebnissen der beiden Subgruppen einerseits und der beiden Fünfergruppierungen andererseits bezüglich der (abgegebenen) Zufriedenheits- und Wahrnehmungsdaten hier nicht anstellen, da ausgerechnet das einzige Mannschaftsmitglied, das sowohl der Zweiten Fünf als auch der Subgruppe mit Hierarchietypus V4 angehört, wie bereits erwähnt, die Abgabe der Wahrnehmungsdaten von Anfang an und die der Zufriedenheitswerte ab dem dritten Spieltag verweigerte.

Aufgrund seiner extrem niedrigen Zufriedenheitswerte an den beiden ersten Spieltagen darf jedoch - diese Annahme wird durch die begleitende Beobachtung voll unterstützt - davon ausgegangen werden, daß der Spieler bei regulärer Beantwortung des Fragebogens das insgesamt niedrigste durchschnittliche Zufriedenheitsniveau aufzuweisen gehabt hätte. (Vermutlich war eben diese permanente, extreme Unzufriedenheit Hauptursache für seine Verweigerung der Mitarbeit).

Immerhin stützen auch diese "Erfahrungen" mit dem betreffenden Gruppenmitglied die These von der nur eingeschränkt als "optimal" zu bezeichnenden Motivationslage und untermauern gleichzeitig die Bedeutung der Gruppierungszugehörigkeit als Einflußgröße. (Über die individuellen Wahrnehmungsprozesse desselben Spielers können dagegen keinerlei Feststellungen getroffen werden, da sie jeglicher empirischen Grundlage entbehren).

Für die Zusatzvariable 'Diskrepanz zwischen Spiegelselbst- und eigenattribuierter Leistungsfähigkeit' läßt sich der Stellenwert deshalb nicht exakt ermitteln, weil alle Spieler mit den über dem Mannschaftsdurchschnitt liegenden Diskrepanzgrößen auch gleichzeitig Angehörige der Zweiten Fünf sind. So interessant (und ev. typisch) dieses Phänomen auch erscheinen mag, es verhindert den isolierten Nachweis eines Einflusses der 'Diskrepanz-Variablen', da sich die Wirkungen beider Zusatzvariablen überlagern.

Immerhin deutet aber das Fehlen überdurchschnittlicher Diskrepanzgrößen unter Spielern der Ersten Fünf möglicherweise auf eine Abhängigkeit der Diskrepanzgrößen von der Gruppierungszugehörigkeit hin.

Während der Einfluß der Zusatzvariablen 'Sympathiebeziehungen' erwartungsgemäß von insgesamt untergeordneter Bedeutung ist, besitzt die aus identischen Spielpositionen resultierende Konkurrenzsituation insbesondere auf die unbewußten Wahrnehmungsprozesse, wie z.B. auf die Benutzung von Wahrnehmungsankern, modifizierende Wirkung. Es wurde allerdings bereits früher darauf verwiesen (s.S. 230), daß hierin ev. weniger die Konsequenz eines erlebten Konkurrenzdruckes zum Ausdruck kommt als vielmehr die Orientierung der Gruppenmitglieder an einer der ihren ähnlichen (Spiel-) Handlungsstruktur.

In Verbindung mit Leistungsrangkonkurrenz und bei bestehender Unsicherheit des Spielers über seine Zugehörigkeit zur Ersten oder Zweiten Fünf erweist sich Spielpositionskonkurrenz darüberhinaus als eine die Anzahl von einseitigen Fehleinschätzungen (Wahrnehmungsverzerrungen) erhöhende Einflußgröße.

Eine solche - hier am Fall der Aufbauspieler exemplarisch nachgewiesene - Konstellation ist im Unterschied zum oben beschriebenen Phänomen der Handlungsorientierung als notwendige und hinreichende Prämisse für das Auftreten eines unbewußte Anteile des Wahrnehmungsprozesses modifizierenden Konkurrenzerlebnisses interpretierbar.

Der Einfluß der letzten überprüften Variablen 'relative Spielleistung' ist im untersuchten Zusammenhang mit dem Motivationsprozeß offensichtlich von nur geringer Bedeutung.

Dies erstaunt umso mehr, als es sich bei den Gruppenmitgliedern um Angehörige einer unter leistungssportlichen Anforderungen agierenden Mannschaft handelt. Unter Berücksichtigung der bereits diskutierten Ergebnisse darf jedoch vermutet werden, daß auch die Beziehung zwischen Spielleistung und - zufriedenheit ein komplexes Geschehen darstellt, in welchem eine durch kognitive Prozesse (wie z.B. Vorerwartungen bezüglich des Spielverlaufes, Wahrnehmung von aktualisierten Mitspieler - und Trainerleistungen sowie von Umfeldfaktoren) gesteuerte Dynamik des individuellen Anspruchsniveaus anzunehmen ist.

Zusammenfassend betrachtet rechtfertigt das Gesamtergebnis den relativ hohen Aufwand einer Vollerhebung wie dieser, welche zwar mangels Repräsentativität Rückschlüsse auf die äquivalenten sozio-psychologischen Prozesse von der Untersuchungsgruppe unter leistungssportlichem Aspekt vergleichbaren Teams nicht ohne weiteres gestattet, andererseits aber der Komplexität des Geschehens am ehesten gerecht wird und wesentliche Einsichten in die zugrundeliegenden Zusammenhänge vermittelt.

13 Schlußwort

'Das Problem Zweite Fünf' - auf einen solch kurzen Nenner lassen sich zusammengefaßt die diskutierten Ergebnisse bringen.

Trainer, die sich in praxi hautnah und tagtäglich mit diesbezüglichen Schwierigkeiten auseinanderzusetzen haben, kann dieses Fazit kaum überraschen. Über den allgemeinen Erfahrungshorizont von Experten hinaus konnte im Rahmen der vorgelegten Untersuchung jedoch die Wirksamkeit einer Reihe von motivationalen und perzeptionalen Faktoren auch n a c h g e w i e s e n werden.

Erst ein solcher Nachweis ermöglicht dann den gezielten Eingriff in die relevanten Gruppenprozesse, schafft die Voraussetzung zur Konfliktlösung. Daß hieraus abzuleitende Manipulationen der Gruppendynamik sich in vollem Einklang mit mehr oder minder intuitiv begründeten Trainermaßnahmen befinden können, bleibt unbestritten.

Ob einem Trainer allerdings auf Dauer die adäquate Behandlung von Problemen mit seinem Team und innerhalb der Mannschaft letztendlich auch gelingt, hängt zu einem nicht unerheblichen Teil von einer in dieser Untersuchung nur am Rande besprochenen Komponente ab - von der Persönlichkeit des Trainers selbst, von seiner Bedürfnisstruktur, den empfundenen Ängsten und den sport-spezifischen Zwängen, denen er sich ausgesetzt fühlt.

Es bedarf qualifizierter Interventionsmethoden, um diese Strukturen und Prozesse bewußt werden und kontrollierbar machen zu lassen und sie mit den gruppenspezifischen Abläufen zu koordinieren. Fachleuten, die ein diagnostisch-therapeutisches Instrumentarium zu handhaben wissen, eröffnet sich in diesem Betreuungsbereich ein ihnen bislang noch selten offeriertes Betätigungsfeld.

Angesichts der Vielzahl zu bewältigender Probleme sollten sich die Verantwortlichen in Vereinen und Verbänden verstärkt um das Hinzuziehen derartiger Spezialisten bemühen.

14 Verzeichnis der Tabellen und Abbildungen

<u>Tabelle Nr.</u>	<u>Seite</u>	<u>Tabelle Nr.</u>	<u>Seite</u>
1	117	31	152
2	118	32	153
3	118	33	154
4	119	34	156
5	120	35	158
6	121	36	159
7	122	37	160
8	123	38	162
9	124	39	163
10	125	40	164
11	126	41	165
12	127	42	166
13	128	43	167
14	129	44	169
15	132	45	170
16	134	46	171
17	135	47	172
18	136	48	173
19	138	49	174
20	139	50	175
21	140	51	176
22	141	52	178
23	142	53	179
24	144	54	180
25	146	55	183
26	147	56	184
27	148	57	185
28	149	58	187
29	150	59	188
30	151	60	189

<u>Tabelle Nr.</u>	<u>Seite</u>
61	190
62	192
63	193
64	195
65	197
66	200
67	203
68	205
69	207
70	208

<u>Abbildung Nr.</u>	<u>Seite</u>
A	
1(a)	41
1(b)	41
2	51
3	55
4	69
5	95
6	181

15 LITERATURVERZEICHNIS

ADAMS, J. Stacy:

Inequity in social exchange.

In: Leonard BERKOWITZ (Ed.), Advances in experimental social psychology. Vol. 2.

New York London: Academic Press, 1965.

ALLMER, Henning:

Zur Diagnostik der Leistungsmotivation - Konstruktion eines sport-spezifischen Fragebogens.

Ahrensburg: Czwalina, 1973.

ANGER, Hans:

Kleingruppenforschung heute.

In: Günther LÜSCHEN (Hrsg.), Kleingruppenforschung und Gruppe im Sport.

Köln Opladen: Westdeutscher Verlag, 1966.

(Sonderheft 10 der Kölner Zeitschrift f. Soziologie und Sozialpsychologie)

ARONSON, Elliot:

The effects of effort on the attractiveness of rewarded and unrewarded stimuli.

In: Journal of Abnormal and Social Psychology 63, 1961, S. 375-380.

ATTESLANDER, Peter:

Methoden der empirischen Sozialforschung.

Berlin New York: de Gruyter, 1971.

(Sammlung Götschen 4229)

BERELSON, Bernard u. Gary A. STEINER:

Menschliches Verhalten. Grundlegende Ergebnisse empirischer Forschung.

Bd. I Forschungsmethoden / Individuelle Aspekte.

Weinheim Berlin Basel: Beltz, 1971.

BREHM, Jack Williams u. A.R. COHEN:

Explorations in cognitive dissonance.

New York: Wiley, 1962.

BRUNER, Jerome S. u. Leo POSTMAN:

Perception, cognition, and behavior.

In: Journal of Personality 18, 1949, S. 14-31.

BÜHLER, Karl:

Die geistige Entwicklung des Kindes.

Jena: G. Fischer, 1921.

BUYTENDIJK, Frederik Jacobus Johannes:
Wesen und Sinn des Spiels. Das Spielen des Menschen und der Tiere als
Erscheinungsform der Lebenstrieb.
Berlin: K. Wolff, 1934.
zit.n. SCHEUERL, Hans (Hrsg.):
Theorien des Spiels.
Weinheim Basel: Beltz, ¹⁰1975.
(Beltz Studienbuch)

CACHAY, Klaus:
Sportspiel und Sozialisation.
Schorndorf: Karl Hofmann, 1978.
(Sportwissenschaft Bd. 11)

CAILLOIS, Roger:
Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch.
Stuttgart: Schwab, 1960.

CLAUSS, Günter u. Heinz EBNER:
Grundlagen der Statistik.
Frankfurt a.M. Zürich: H. Deutsch, 1971.

COOLEY, Charles Horton:
Social organization. A study of the larger mind.
Glencoe, Illinois: The Free Press, 1956a.

COOLEY, Charles Horton:
Human nature and the social order.
Glencoe, Illinois: The Free Press, 1956b.

CROTT, Helmut W., Rudolf R. LUMPP u. Rolf WILDERMUTH:
Der Einsatz von Bestrafungen und Belohnungen in einer Verhandlungs-
situation.
In: Hermann BRANDSTÄTTER u. Heinz SCHULER (Hrsg.), Entscheidungspro-
zesse in Gruppen.
Bern Stuttgart Wien: Hans Huber, 1976.
(Zeitschrift f. Sozialpsychologie, Beiheft 2)

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly:
Beyond boredom and anxiety.
San Francisco Washington London: Jossey-Bass Publishers, 1975.

DOLLARD, John, L.W. DOOB, N.E. MILLER (Jr.), O.H. MOWRER u.
R.R. SEARS:
Frustration and aggression.
New Haven, Conn.: Yale University Press, 1939.

DOLLASE, Rainer:
Soziometrische Techniken.
Weinheim Basel: Beltz, 1973.

DOLLASE, Rainer:
Struktur und Status.

Weinheim Basel: Beltz, 1974.

FESTINGER, Leon:
A theory of cognitive dissonance.
Stanford: Row, 1957.

FLITNER, Andreas:
Spielen - Lernen, Praxis und Deutung des Kinderspiels.
München: Piper, 1980.

GAMSON, W.A. u. N.A. SCOTCH:
Scapecoating in Baseball.
In: American Journal of Sociology, 70, 1964, S. 69-76.

GREENWOOD, Ernest:
Experimental sociology, a study in method.
New York: King's Crown, 1949.
Dt. in: René König (Hrsg.), Beobachtung und Experiment in der Sozial-
forschung.
Köln: Kiepenheuer u. Witsch, 1972.

GutsMuths', Johann Christop Friedrich:
Spiele zur Übung und Erholung des Körpers und Geistes, gesammelt und
bearbeitet für die Jugend, ihre Erzieher und alle Freunde unschuldiger
Jugendfreuden.
Hof: G.A. Grau, 1885.

HABERMAS, Jürgen:
Zur Logik der Sozialwissenschaften. Beiheft 5 der Philosophischen
Rundschau. Tübingen: J.C.B. Mohr, 1967.

HAGEDORN, Günter:
Tests - Diagnose einer Diagnostik. Eine kritische Betrachtung über
Tests im allgemeinen und im besonderen Falle des Basketballsports.
In: Leibeserziehung 19, 1970, S. 217-219.

HAGEDORN, Günter:
Der Spielerwechsel im Basketball.
In: Leistungssport 2, 1972, S. 83-94.

HAGEDORN, Günter:
Spielforschung. Memorandum zur Gründung eines wissenschaftlichen
Instituts für Spielforschung.
In: Perspektiven der Sportwissenschaft. Jb. d. Deutschen Sporthoch-
schule Köln 1972.
Schorndorf: Karl Hofmann, 1973.

HAGEDORN, Günter:
Konflikte und Krisen in der Sportmannschaft.
In: Günter HAGEDORN, Dieter NIEDLICH u. Gerhard SCHMIDT (Hrsg.),
Basketball-Handbuch.
Berlin München Frankfurt a.M.: Bartels u. Wernitz, 1974.
(Trainerbibliothek Bd. 10, hrsgg. v. DSB / BAL)

HAGEDORN, Günter, Walter VOLPERT u. Gerhard SCHMIDT:
Wissenschaftliche Trainingsplanung.
Frankfurt a.M.: Limpert, 1972.
(Training und Beanspruchung Bd. 2, hrsgg. v. Eberhard ULICH)

HECKHAUSEN, Heinz:
Entwurf einer Psychologie des Spielens.
In: Carl Friedrich GRAUMANN u. Heinz HECKHAUSEN (Hrsg.),
Pädagogische Psychologie. Bd. I Entwicklung und Spezialisierung.
Frankfurt a.M.: Fischer, 1973.
(Funk-Kolleg Grundlagentexte)

HEIDER, Fritz Karl Eugen:
The psychology of interpersonal relations.
New York: Wiley, 1958.

HERZBERG, Frederik, Bernard MAUSNER u. Barbara BLOCH SNYDERMAN:
The motivation to work.
New York: Wiley, 1959.

HOFSTÄTTER, Peter R.:
Gruppendynamik.
Neuaufgabe Hamburg: Rowohlt, 1971.
(Rowohlt's deutsche Enzyklopädie 38)

HOFSTÄTTER, Peter R.:
Sozialpsychologie.
5. überarbeitete Ausgabe Berlin New York: de Gruyter, 1973.
(Sammlung Götschen 5104)

HOLZKAMP, Klaus:
Sinnliche Erkenntnis. Historischer Ursprung und gesellschaftliche
Funktion der Wahrnehmung.
Frankfurt a.M.: Fischer Athenäum, 1973.

HUIZINGA, Johan:
Homo ludens. Versuch einer Bestimmung des Spielelementes der Kultur.
Basel Brüssel Köln Wien: Pantheon, 1949.

JAHNKE, Jürgen:
Interpersonale Wahrnehmung.
Stuttgart Berlin Köln Mainz: Kohlhammer, 1975.

JONES, Edward Ellsworth u. Keith E. DAVIS:
From acts to dispositions. The attribution process in person
perception.
In: Leonard BERKOWITZ (Ed.), Advances in experimental social
psychology. Vol. 2
New York London: Academic Press, 1965.

KAMINSKI, Gerhard:
Ordnungsstrukturen und Ordnungsprozesse.
In: GOTTSCHALDT, K., Ph. LERSCH, F. SANDER u. H. THOMAE (Hrsg.),

Handbuch der Psychologie. Bd. I Allgemeine Psychologie, 2. Halbbd.
Lernen und Denken.
Göttingen: Hogrefe, ²1964.

KELLEY, Harold H.:
Attribution theory in social psychology.
In: D. LEVINE (Ed.), Nebraska symposium on motivation. Vol. 15.
Lincoln, Nebraska: University of Nebraska Press, 1967.

KELLEY, Harold H.:
Causal schemata and the attribution process.
New York: General Learning Press, 1972.

KELLEY, Harold H.:
The processes of causal attribution.
In: American Psychologist, 28, 1973, S. 107-128.

KÖNIG, René:
Beobachtung und Experiment in der Sozialforschung.
In: René KÖNIG (Hrsg.), Beobachtung und Experiment in der Sozial-
forschung.
Köln: Kiepenheuer u. Witsch, ⁸ 1972.
(Studien-Bibliothek)

KROEBER-RIEL, Werner:
Konsumentenverhalten.
München: Vahlen, 1975.

LAUCKEN, Uwe:
Naive Verhaltenstheorie.
Stuttgart: Klett, 1974.

LAZARUS, Moritz:
Über die Reize des Spiels.
Berlin: Dümmler's Verlag, 1883.

LEONTJEW, Alexejew Nikolajew:
Probleme der Entwicklung des Psychischen.
Frankfurt a.M.: Fischer Athenäum, 1973.

LÜSCHEN, Günther:
Leistungsorientierung und ihr Einfluß auf das soziale und personale
System.
In: LÜSCHEN, G. (Hrsg.), Kleingruppenforschung und Gruppe im Sport.
Köln Opladen: Westdeutscher Verlag, 1966.
(Sonderheft 10 der Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozial-
psychologie)

MACCOBY, Eleanor u. Nathan MACCOBY:
Das Interview: ein Werkzeug der Sozialforschung.
In: René KÖNIG (Hrsg.), Das Interview. Formen Technik Auswertung.
7. ergänzte Auflage Köln: Kiepenheuer u. Witsch, 1972.

MARTIN, Dietrich:

Mannschaftsformen und Grundlagen der Mannschaftsführung.

In: Psychologie in Training und Wettkampf.

Berlin München Frankfurt a.M.: Bartels u. Wernitz, 1973.

(Trainerbibliothek Bd. 5, hrsgg. v. DSB / BAL)

MASLOW, Abraham Harold:

A theory of human motivation.

In: Psychol. Rev. 50, 1943, S. 370-396.

MASLOW, Abraham Harold:

Motivation and personality.

New York: Harper, 1954.

MAYNTZ, Renate, Kurt HOLM u. Peter HÜBNER:

Einführung in die Methoden der empirischen Soziologie.

Opladen: Westdeutscher Verlag, 1974.

MEAD, George Herbert:

Sozialpsychologie.

Neuwied a. Rhein Berlin: Luchterhand, 1969.

MERTON, Robert King:

Social theory and social structure.³

Glencoe, Illinois: The Free Press, 1957.

NEUMANN, John v. u. O. MORGENSTERN:

Theory of games and economic behavior.

Princeton 1947.

NICKEL, Horst:

Entwicklungspsychologie des Kindes- und Jugendalters. Bd. I

Die Entwicklung bis zum Schuleintritt.

1. Nachdruck der 3., durchgesehenen und ergänzten Auflage von 1975

Bern Stuttgart Wien: Hans Huber, 1976.

NICKEL, Horst:

Entwicklungspsychologie des Kindes- und Jugendalters. Bd. II

Schulkind und Jugendlicher.

Bern Stuttgart Wien: Hans Huber, 1975.

NITSCH, Jürgen R., Ivars UDRIS u. Eberhard ULICH:

Beanspruchung in definierten sportlichen Leistungssituationen.

Teil I: Empirische Untersuchung männlicher Sportstudenten bei verschiedenen Laufstrecken. Unveröff. Forsch.ber., Köln, 1971.

Teil II: Empirische Untersuchung weiblicher Sportstudenten bei verschiedenen Laufstrecken. Unveröff. Forsch.ber., Köln, 1972.

NITSCH, Jürgen R. u. Henning ALLMER:

Beanspruchung und Motivation - Untersuchungen in sportlichen Leistungssituationen.

Unveröffentl. Forschungsbericht, Köln, 1974.

NITSCH, Jürgen R. u. Ivars UDRIS:
Beanspruchung im Sport. Beiträge zur psychologischen Analyse
sportlicher Leistungssituation.
Bad Homburg v.d.H.: Limpert-Verlag, 1976.
(Bd. 4 der Schriftenreihe Training und Beanspruchung)

PROKOP, Ulrike:
Soziologie der Olympischen Spiele.
München: Carl Hanser, 1971.

RICHARDSON, Stephen A., Barbara SNELL DOHRENWEND u. David KLEIN:
Interviewing. Its forms and functions.
New York London: Basic Books, 1965.

RIGAUER, Bero:
Sport und Arbeit.
Frankfurt a.M.: Ed. Suhrkamp, 1969.

RÖTHIG, Peter (Red.):
Sportwissenschaftliches Lexikon.
Schorndorf: Karl Hofmann, 1973.
(Beiträge zur Lehre und Forschung der Leibeserziehung, hrsgg.v. Aus-
schuß dt. Leibeserzieher)

ROHRMANN, Bernd:
Empirische Studien zur Entwicklung von Antwortskalen für die sozial-
wissenschaftliche Forschung.
In: Zeitschrift f. Sozialpsychologie 9, 1978, S. 222-245.

RÜTTINGER, Bruno, Lutz v. ROSENSTIEL u. Walter MOLT:
Motivation des wirtschaftlichen Verhaltens.
Stuttgart Berlin Köln Mainz: Kohlhammer, 1974.
(Urban Taschenbücher 504)

SCHALLER, Julius:
Das Spiel und die Spiele.
Weimar: Böhlau, 1861.

SCHEUCH, Erwin K.:
Das Interview in der Sozialforschung.
In: René KÖNIG (Hrsg.), Handbuch der empirischen Sozialforschung Bd. I.
Stuttgart: Enke, 1973.
(Bd. II der vierbändigen Tb-Ausgabe / flexibles Taschenbuch)

SCHEUERL, Hans:
Das Spiel.
Neuausgabe Weinheim Basel: Beltz, 1979.
(Beltz Bibliothek)

SCHILDGE, Eugen:
Anthropologische Grundlagen.
In: Psychologie in Training und Wettkampf.
Berlin München Frankfurt a.M.: Bartels u. Wernitz, 1973.

(Trainerbibliothek Bd. 5, hrsgg. v. DSB / BAL)

SCHILLER, Friedrich:

Werke Bd. 8 (Philosophische Schriften).

Leipzig Wien: Bibliographisches Institut, o.J.

(Meyers Klassiker-Ausgaben)

S. 224 über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen. 15. Brief 1794.

SECORD, Paul F. u. Carl W. BACKMAN:

Sozialpsychologie.

Frankfurt a.M.: Fachbuchhandlung f. Psychologie Verlagsabteilung, 1976.

SELG, Herbert (Hrsg.):

Zur Aggression verdammt? Ein Überblick über die Psychologie der Aggression.

Stuttgart Berlin Köln Mainz: Kohlhammer, ³1973.

STERN, William:

Ernstspiel als Verhalten und als Erlebnis.

In: Zeitschrift f. pädagogische Psychologie 30, 1929, S. 9-16.

SUTTON-SMITH, Brian:

Konfliktsozialisierung im Spiel.

In: Ommo GRUPE (Hrsg.), Sport in unserer Welt - Chancen und Probleme.

Referate, Ergebnisse, Materialien. Wiss. Kongreß München vom

21. - 25. August 1972.

Berlin Heidelberg New York: Springer, 1973.

SUTTON-SMITH, Brian:

Die Dialektik des Spiels. Eine Theorie des Spielens, der Spiele und des Sports.

Schorndorf: Karl Hofmann, 1978.

(Sportwissenschaft Bd. 10)

THIBAUT, John Walter u. Harold H. KELLEY:

The social psychology of groups⁸

New York London Sydney: Wiley, ⁸1969.

VINNAI, Gerhard:

Fußballsport als Ideologie.

Frankfurt a.M.: Europ. Verlagsanst., 1970.

VOLPERT, Walter:

Sensumotorisches Lernen. Zur Theorie des Trainings in Industrie und Sport.

Frankfurt a.M.: Limpert, 1971.

(Training und Beanspruchung Bd. 1, hrsgg. v. Eberhard ULICH)

VROOM, Victor Harold:

Work and motivation.

New York London Sydney: Wiley, 1967.

WAGNER, Helmut:

Sport und Arbeitersport.

Köln: Pahl-Rugenstein, 1973.

(Sport Arbeit Gesellschaft Bd. 3, hrsgg. v. Sven GÜLDENPFENNIG,
Hans-Jürgen SCHULKE u. Peter WEINBERG)

WEBER, Max:

Soziologische Grundbegriffe.

Tübingen: UTB / J.C.B. Mohr, ³1976.

WISWEDE, Günter:

Motivation und Verbraucherverhalten.

2. neubearbeitete Auflage München: UTB / Ernst Reinhard, 1973.

WOHL, Andrzej:

Die gesellschaftlich-historischen Grundlagen des bürgerlichen Sports.

Köln: Pahl-Rugenstein, 1973.

(Sport Arbeit Gesellschaft Bd. 2, hrsgg. v. Sven GÜLDENPFENNIG,
Hans-Jürgen SCHULKE u. Peter WEINBERG)

YARYAN, Ruby B. u. Leon FESTINGER:

Preparatory action and belief in the probable occurrence of future
events.

In: Journal of Abnormal and Social Psychology 63, 1961, 3, S.603-606.

16 Tabellenanhang

Tab. 71 : Spielermatrix der $\bar{x}_g$ aller Gruppenmitglieder untereinander

abg. Sp. erh. Sp.	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	Ø
01		7.0	6.5	9.0	5.0	9.0	7.5	6.5	5.5	2.0	6.44
02	5.0		6.5	7.5	3.0	4.0	5.0	9.0	5.0	2.0	5.22
03	5.0	7.0		5.0	2.0	10.0	5.0	7.5	5.0	2.0	5.39
04	5.5	6.0	4.5		8.0	9.5	9.0	5.0	5.0	2.0	6.06
05	5.0	7.0	3.5	9.0		7.5	9.0	7.0	5.0	2.0	6.11
06	4.5	7.0	10.0	8.0	3.0		8.0	8.0	5.5	2.0	6.22
07	5.0	6.0	3.5	10.0	9.0	6.0		5.0	5.0	2.0	5.72
08	5.0	9.0	8.0	8.5	2.0	6.0	7.0		5.0	2.0	5.83
09	4.5	4.5	5.0	2.5	2.0	6.0	5.0	3.5		2.0	3.89
10	4.5	6.0	3.5	4.5	5.0	6.0	6.5	7.0	5.0		5.33
Ø	4.89	6.61	5.67	7.11	4.33	7.11	6.89	6.50	5.11	2.00	5.62

Tab. 72 : Spielermatrix der zwischen allen Gruppenmitgliedern (nach deren Einschätzungen) bestehenden Kontaktintensitäten (K) *

abg. Sp. erh. Sp.	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	Σ
01		7	6	9	5	8	7	6	5	1	54
02	4		6	7	3	3	5	9	4	1	42
03	4	7		5	2	10	5	7	4	1	45
04	5	6	4		8	9	8	5	4	1	50
05	5	7	3	9		7	8	7	4	1	51
06	4	7	10	8	3		6	8	5	1	52
07	4	6	2	10	9	4		5	4	1	45
08	5	9	8	9	2	7	6		4	1	51
09	4	4	5	3	2	7	5	2		1	33
10	4	6	2	4	5	5	5	6	4		41
Σ	39	59	46	64	39	60	55	55	38	9	464

* Erläuterungen bz. s. 8. 104

Tab. 73: Spielmatrix der von allen Gruppenmitgliedern untereinander gewünschten Kontaktintensitäten (KW) *

abg. Sp. erh. Sp.	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	Σ
01	7	7	7	9	5	10	8	7	6	3	62
02	6	7	8	3	3	5	5	9	6	3	52
03	6	7	5	5	2	10	5	8	6	3	52
04	6	6	5	8	10	10	5	6	3	3	59
05	5	7	4	9	8	10	7	6	3	3	59
06	5	7	10	8	3	10	8	6	3	3	60
07	6	6	5	10	9	8	5	6	3	3	58
08	5	9	8	8 ¹	2 ¹¹	5 ¹	8	6	3	3	54
09	5	5	5	2 ¹	2	5 ¹	5	5	3	3	37
10	5	6	5	5	5	7	8	8	6	6	55
Σ	49	60	56	64	39	68	69	62	54	27	548

¹ = Rückstufung gegenüber dem entsprechenden Wert in Tabelle 72

* Erläuterung hz. s. S. 104

Tab. 74 : individuelle Spielerrangfolgen nach $\bar{x}_g$ *

Rang	abg. Spieler		03	04	05	06	07	08	09	10
	01	02								
1	04	08	06	07	07	03		02		
1.5							04,05		01,06	
2			08		04	04		06		
2.5	05,08			01,05						
3										
3.5		01,03 05,06	01,02		01,10	01	06	03		
4										
4.5				08		05	01			
5	02,03 07		09	06			08	05,10		alle
5.5										
6			04	02	02,06	08,09 10			02,03, 04,05 07,08 10	
6.5										
7		04,07 10	05	03						
7.5										
8	06,09 10			10	03,08, 09	07	02,03, 09	04,07		
8.5										
9		09	07,10	09		02		09		

*Da aus inhaltlichen Gründen Selbsteinschätzungen nicht vorgenommen wurden, bestehen die individuellen Rangfolgen aus jeweils nur 9 Plätzen

Tab. 75: Spielermatrix der WG (H), differenziert nach den fünf Beurteilungskategorien

abg. Sp. erh. Sp.	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10
01 %	117(10)	-	- 34(5)	- 106(9)	- 32(1)	169(8)	147(7)	0(2)	-	- 11(1)
PU	42(10)	- 7(1)	- 63(4)	- 5(10)	81(8)	113(7)	374(6)	189(5)	-	- 50(5)
RB	363(10)	-	25(1)	- 597(10)	75(5)	359(7)	-	60(1)	-	233(5)
BG	48(6)	-	-	- 453(10)	-	233(5)	-	- 100(1)	-	0(1)
BV	50(5)	-	-	- 175(10)	-	100(3)	-	-	-	100(1)
02 %	162(9)	40(6)	- 162(3)	- 407(9)	- 125(2)	- 276(7)	-	- 138(4)	-	- 50(1)
PU	25(8)	- 100(6)	- 183(4)	- 21(10)	- 200(4)	- 75(6)	33(3)	- 130(3)	-	- 33(4)
RB	670(7)	633(3)	- 100(1)	- 875(10)	267(2)	47(7)	450(2)	450(2)	-	420(4)
BG	100(2)	-	-	- 1000(10)	-	100(1)	-	- 100(1)	-	-
BV	125(2)	- 50(1)	-	- 100(10)	-	700(5)	-	300(2)	-	- 100(1)
03 %	40(6)	- 43(3)	- 270(7)	- 236(9)	0(2)	- 200(4)	-	- 48(2)	-	-
PU	128(7)	- 133(4)	- 200(7)	- 333(9)	22(4)	- 300(5)	-	0(1)	-	6(2)
RB	200(4)	-	100(1)	- 183(9)	-	300(5)	-	- 100(1)	-	-
BG	100(1)	-	-	- 700(9)	-	200(3)	-	-	-	-
BV	0(1)	-	-	- 500(9)	-	- 200(2)	-	- 100(1)	-	- 50(1)
04 %	68(8)	- 68(1)	-	148(8)	83(4)	100(7)	-	49(2)	-	50(1)
PU	31(8)	25(1)	25(1)	- 18(8)	- 55(7)	- 46(5)	70(5)	0(3)	-	63(5)
RB	207(6)	-	-	236(8)	- 96(3)	- 146(4)	-	100(1)	-	8(2)
BG	75(6)	-	-	32(8)	- 88(2)	- 190(5)	20(1)	25(2)	-	- 50(2)
BV	120(4)	-	-	- 387(8)	-	- 343(4)	-	0(2)	-	- 100(1)
05 %	226(10)	-	66(4)	103(10)	- 17(4)	- 12(7)	-	-	-	- 27(1)
PU	87(10)	30(1)	145(4)	61(10)	- 54(10)	110(7)	136(8)	- 14(4)	-	28(6)
RB	25(9)	-	29(2)	9(10)	- 217(6)	- 85(7)	-	70(3)	-	76(5)
BG	66(5)	-	-	17(10)	- 50(1)	- 100(6)	-	-	-	0(1)
BV	17(3)	-	-	125(10)	67(1)	- 217(5)	-	-	-	-

abg. Sp. 01 erh. Sp.		02	03	04	05	06	07	08	09	10
06	%	- 265(6)	- 40(11)	- 45(3)	- 24(8)	35(2)	- 205(7)	- 25(2)		60(1)
	PU	- 103(6)	0(2)	0(3)	- 100(8)	- 133(4)	- 200(7)	- 20(3)		- 60(3)
	RB	- 150(3)	100(1)	- 100(1)	- 250(8)	200(1)	- 50(7)	200(2)		0(1)
	BG				- 800(8)	- 200(5)	- 200(5)			
	BV	- 100(1)		- 433(8)	- 267(5)			0(1)		
07	%	- 275(10)	9(11)	28(5)	- 59(10)	- 27(2)	54(8)	- 30(2)		
	PU	- 84(10)	0(1)	- 67(5)	4(10)	- 63(10)	- 51(7)	- 97(8)		- 38(1)
	RB	222(10)		- 60(1)	152(10)	107(3)	- 58(7)	114(6)		- 120(6)
	BG	- 100(6)			- 266(10)	100(1)	- 150(10)	0(2)		62(3)
	BV	0(4)			9(10)		- 250(4)	100(1)		0(1)
08	%	- 267(8)	32(3)	- 2(4)	- 412(10)	- 167(3)	- 262(6)	- 96(1)		- 50(1)
	PU	308(8)	- 83(5)	- 150(4)	- 300(10)	- 183(4)	- 50(6)	- 200(9)		- 25(4)
	RB	- 167(8)		- 100(1)	- 233(10)	- 50(1)	200(2)	0(3)		- 100(1)
	BG	- 267(6)		0(1)	- 484(10)	50(1)	- 367(7)	50(6)		- 50(1)
	BV	- 133(3)			- 167(10)		- 200(4)	150(6)		- 50(1)
09	%	- 250(8)	- 9(11)	226(5)	- 64(9)	44(3)	105(8)	- 97(4)		173(1)
	PU	- 50(8)	- 67(11)	23(5)	- 90(9)	321(7)	57(7)	- 44(3)		- 22(3)
	RB	100(2)		100(1)	- 425(9)	0(1)	25(5)	0(2)		0(1)
	BG	- 100(3)			- 400(9)	0(2)	25(5)	0(1)		100(1)
	BV	17(4)			100(9)		200(6)	200(2)		
10	%	- 149(9)		50(11)	- 125(10)	67(1)	57(8)	- 33(3)		22(2)
	PU	- 54(9)	- 91(2)	50(10)	- 8(4)	- 153(7)	153(7)	- 33(1)		- 23(7)
	RB	- 76(6)	- 33(1)	- 274(10)	9(4)	- 205(3)	- 205(3)	- 104(2)		67(4)
	BG	32(5)		- 173(10)	100(1)	- 90(7)	- 90(7)	- 50(1)		47(3)
	BV	0(2)		- 220(10)		- 150(4)		- 175(3)		- 125(4)

WG = Wahrnehmungsgenauigkeit; (H) = Häufigkeit der Beurteilung

Tab. 76 : Spielermatrix der Gesamtsummen aller WG (H)

abg. Spieler erh. Spieler	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10
01	302 (41)	- 7 (1)	- 72 (10)	-142 (49)	124 (14)	308 (30)	521 (13)	29 (9)		272 (13)
02	308 (28)	523 (16)	-445 (8)	-453 (49)	- 58 (8)	296 (26)	483 (5)	382 (12)		237 (10)
03	188 (19)	-176 (7)	-370 (15)	-1586 (45)	22 (6)	-600 (19)		-248 (5)		- 56 (3)
04	153 (32)	- 43 (2)	25 (1)	11 (40)	-201 (16)	-625 (25)	90 (6)	174 (10)		- 29 (11)
05	-387 (37)	30 (1)	182 (10)	315 (50)	-271 (22)	-304 (32)	108 (15)	- 84 (7)		77 (13)
06	-618 (16)	60 (4)	-145 (7)	-1824 (40)	102 (7)	-922 (31)	0 (2)	155 (8)		0 (5)
07	-237 (40)	9 (2)	- 99 (11)	-160 (50)	117 (16)	-455 (31)	- 38 (18)	189 (17)		-196 (12)
08	-526 (33)	- 51 (8)	-252 (10)	-1596 (50)	-350 (9)	-697 (25)	- 96 (2)	-105 (30)		-275 (8)
09	-283 (25)	- 76 (2)	394 (11)	-879 (45)	365 (13)	412 (31)	- 31 (4)	59 (12)		251 (6)
10	-247 (31)		- 74 (4)	-742 (50)	168 (10)	-235 (29)	54 (5)	-395 (10)		-146 (20)
										-1617 (159)

WG = Wahrnehmungsgenauigkeit; (H) = Häufigkeit der Beurteilungen

Tab. 77 : Spielermatrix der $\bar{x}_{MG}$ für Kategorie (1) Treffer in %

abg. Spieler erh. Spieler	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10
01	-11.7		- 6.8	-11.7	-31.5	21.1				-11.0
02	-18.1	6.7	-34.0	-45.2	-62.5	-39.5		-34.5		-50.0
03	- 6.7	-14.3	-38.6	-26.3	0.0	-50.0		-24.0		
04	- 6.4	-67.7		18.5	9.5	14.2		26.6		50.0
05	-22.5		26.5	10.3	- 4.2	- 1.6				-27.4
06	-44.2	-40.0	-15.1	-30.2	17.3	-29.3		-12.7		60.0
07	-27.4	8.7	5.6	- 5.9	-13.6	6.8	-15.4	4.5		-37.5
08	-33.4	10.7	- 0.4	-41.2	-55.6	-43.6	-96.0	-17.5		-50.0
09	-31.2	- 9.1	45.2	- 7.2	14.5	13.1		-24.2		172.7
10	-16.6		50.0	-12.5	66.7	7.1		-10.9		11.1

Tab. 78 : Spielermatrix der $\bar{x}_{WG}$ für Kategorie (2) erzielte Punkte

abg. Spieler erh. Spieler	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10
01	- 4.2	- 7.4	-15.8	- 0.4	10.1	16.3	21.2	0.0		-10.0
02	3.1	-16.7	-45.8	- 2.1	-50.0	-12.5	11.1	-43.1		- 8.3
03	18.2	-33.3	-28.6	-37.0	5.6	-60.0		0.0		- 2.8
04	- 3.8	25.0	25.0	- 2.3	- 7.8	- 9.0	13.9	10.0		12.6
05	- 8.8	30.4	36.3	6.1	- 5.5	15.8	17.0	- 3.7		4.8
06	-17.2	0.0		-12.5	-33.3	-28.6	0.0	- 6.7		-20.0
07	- 8.4	0.0	-13.4	0.4	- 6.3	- 7.3	-12.1	4.2		-20.1
08	38.5	-16.7	-37.5	-30.0	-45.8	- 8.3	0.0	-22.2		- 6.2
09	- 6.2	-66.7	4.8	-10.1	45.9	8.2	- 7.6	-14.6		- 7.1
10	- 6.1		-45.6	5.0	- 2.1	21.9	10.8	-33.3		- 3.2

Tab. 79 : Spielermatrix der $\bar{x}_{WG}$ für Kategorie (3) Rebounds

abg. Spieler erh. Spieler	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10
01	36.3		25.0	59.7	14.9	51.3	62.4	37.9		46.7
02	95.7	211.1	-100.0	87.5	133.3	6.7	225.0	225.0		105.0
03	50.0		100.0	20.4		60.0		-100.0		
04	34.5			29.5	-32.1	-36.6		100.0		4.2
05	- 2.8		-14.3	1.0	-36.2	-12.3	- 3.9	-23.4		15.3
06	-50.0	100.0	-100.0	-31.2	200.0	- 7.1		100.0		0.0
07	22.2		-60.0	15.2	35.4	- 8.4	19.0	18.3		20.8
08	-20.8		-100.0	-23.3	-50.0	100.0		0.0		-100.0
09	50.0		100.0	-47.2	0.0	5.0		0.0		
10	-12.7		-33.3	-27.4	2.1	-68.2		-52.4		-16.7

Tab. 80 : Spielermatrix der $\bar{x}_{WG}$ für Kategorie (4) Ballgewinne

abg. Spieler erh. Spieler	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10
01	8.1			-45.2		-46.7		-60.8		0.0
02	-50.0			-100.0		-100.0		-100.0		
03	-100.0			-77.8		-66.7				
04	-12.5			4.0	-43.8	-38.0	20.0	12.5		-25.0
05	-13.3			1.7	-50.0	-16.7				0.0
06				-100.0		-40.0				
07	-16.7			-26.7	100.0	-30.0		0.0		0.0
08	-44.4		0.0	-48.3	50.0	-52.4		8.3		-50.0
09	-33.3			-44.4	0.0	5.0		0.0		0.0
10	6.3			-17.2	100.0	-12.9		-50.0		15.8

Tab. 81 : Spielermatrix der $\bar{x}_{WG}$ für Kategorie (5) Ballverluste

abg. Spieler erh. Spieler	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10
01	10.0			-17.5		-33.3		-100.0		100.0
02	-62.5	-50.0		10.0		140.0		150.0		-100.0
03	0.0			-55.6		-100.0		-100.0		-50.0
04	30.0			-48.3		-85.8		0.0		-100.0
05	5.6			12.5	66.7	-43.3				
06	-100.0			-54.2		-53.3		0.0		
07	0.0			0.8		-62.5	-12.5	100.0		-100.0
08	-44.4			-16.7		-50.0		25.0		50.0
09	4.2			11.1		33.3		100.0		100.0
10	0.0			-22.0		-37.5		-58.3		-31.2

Tab. 82 : Summen aller WG (H), differenziert nach Spieler und Spieltag

abg. Spieler in Spiel Nr. 1	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	Σ
	- 4 (43)	65 (13)	-105 (13)	-659 (50)	431 (33)	- 58 (35)		- 56 (5)		- 10 (34)	- 396 (226)
Nr. 2	-134 (41)		-139 (4)	-964 (48)	143 (9)	-162 (34)		71 (7)		53 (10)	-1132 (153)
Nr. 3	-513 (37)	-209 (7)	-210 (8)	-489 (45)	3 (17)	-282 (32)	-150 (8)	22 (10)		- 13 (2)	-1841 (166)
Nr. 4	201 (29)	44 (6)	235 (2)	-1255 (50)	35 (10)	-300 (3)	- 11 (7)	0 (2)			-1051 (109)
Nr. 5	-432 (19)	- 13 (3)	- 20 (2)	-1132 (45)	-252 (12)	-194 (6)	130 (6)	-285 (7)		-470 (17)	-2668 (117)
Nr. 6	261 (24)	732 (5)	154 (6)	-341 (45)	142 (10)	199 (7)	220 (9)	56 (18)		322 (15)	1745 (139)
Nr. 7	168 (23)	- 50 (6)	-299 (17)	-390 (45)	- 53 (5)	-292 (36)	- 37 (9)	45 (23)		- 64 (7)	- 972 (171)
Nr. 8	-562 (26)	-300 (3)	-490 (25)	-336 (45)	-485 (9)	-888 (42)	5 (7)	-231 (15)			-3287 (172)
Nr. 9	-373 (39)		- 27 (10)	-515 (50)	20 (4)	-1068 (46)	520 (11)	634 (29)		317 (16)	- 492 (205)
Nr. 10	41 (21)			-975 (45)	34 (12)	241 (38)	414 (13)	-100 (4)			- 345 (133)

WG = Wahrnehmungsgenauigkeit; (H) = Häufigkeit der Beurteilungen

Tab. 83 : $\bar{x}_{WG}$ aller Gruppenmitglieder in ihren Beurteilungen untereinander

abg. Spieler erh. Spieler	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10
01	4.93	-7.00	-7.20	4.92	8.86	16.93	40.08	25.44		5.54
02	19.93	38.94	-55.62	-13.33	-7.25	-42.46	96.60	-18.17		43.70
03	9.90	-25.14	-24.67	-13.02	3.67	-10.53		-9.60		14.67
04	-2.72	-21.50	25.00	19.62	-12.56	2.44	15.00	17.40		15.54
05	-11.38	30.00	18.20	1.30	-18.41	4.06	7.20	-12.00		5.92
06	-26.12	15.00	-20.71	-23.95	14.57	-12.52	0.00	19.38		0.00
07	-5.92	4.50	-9.00	-3.56	7.31	1.45	0.67	-0.65		0.33
08	-7.88	-6.38	-25.20	-25.24	-38.89	-11.16	-48.00	-13.50		-21.88
09	-12.68	-38.00	31.73	-23.98	28.08	0.39	-7.75	-28.42		8.50
10	-7.97		-18.50	-6.04	16.80	2.24	10.80	-4.50		5.20

$\bar{x}_{WG(b)}$ = durchschnittliche (bewertende) Wahrnehmungsgenauigkeit (vgl. a. Anmerkung S. 146)

Tab. 84 : Spielleistungen aller Gruppenmitglieder, differenziert
nach Kategorie (1) bis (5) und Spieltag 1 bis 10

Spiel Nr. 1

Spieler	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10
Kateg.										
%	73	100		50	62	25	80	100	11	36
PU	27	6		16	23	2	18	2	6	8
RB	7	3		4	9	1	3	2	2	3
BG	2	0		4	2	0	1	2	2	1
BV	1	0		1	3	0	0	1	2	1

Spiel Nr. 2

Spieler	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10
Kateg.										
%	45	0	50	42	47		73	0	20	44
PU	13	2 *	-2	13	18		19	1 *	2	12
RB	14	5	1	2	6		8	3	0	0
BG	4	1	0	4	1		2	0	1	5
BV	2	4	0	5	1		2	1	1	1

* Die erzielten Punkte resultieren aus Freiwürfen, daher keine Eintragung unter %

Spiel Nr. 3

Spieler	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10
Kateg.										
Σ	56	0	100	62	63		92	50	50	56
PU	11	0	2	26	26		23	4	8	10
RB	5	0	1	7	9		11	0	1	1
BG	0	2	0	8	3		3	6	2	1
BV	0	2	1	6	2		4	1	3	2

Spiel Nr. 4

Spieler	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10
Kateg.										
Σ	67	25	60	45	54	0	33	50	17	62
PU	13	3	9	22	18	0	13	4	2	12
RB	12	1	3	6	12	0	3	1	0	3
BG	3	0	0	5	3	0	2	0	0	3
BV	2	0	1	1	2	0	2	3	1	3

Spiel Nr. 5

Spieler	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10
Kateg.										
Σ	80	50	50	36	50	0	44	60		0
PU	20	6	9	11	15	0	10	6		2*
RB	12	3	2	4	6	2	10	0		3
BG	3	0	1	2	2	2	0	2		0
BV	1	1	2	0	3	1	3	2		4

*Die erzielten Punkte resultieren aus Freiwürfen, daher keine Eintragung unter Σ

Spiel Nr. 6

Spieler	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10
Kateg.										
%	36	20	50	44	42		31	0	0	27
PU	13	4	4	26	17		10	0	0	6
RB	5	1	1	3	11		6	0	0	3
BG	5	0	0	6	0		1	1	1	8
BV	2	1	0	2	2		2	1	0	0

Spiel Nr. 7

Spieler	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10
Kateg.										
%	38	0	0		47	100	60	57	64	40
PU	17	2*	0		17	2	21	8	22	17
RB	11	2	1		14	2	3	1	4	7
BG	8	0	0		3	1	3	3	2	5
BV	4	2	1		4	3	3	1	1	5

Spiel Nr. 8

Spieler	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10
Kateg.										
%	47	0	33		40	67	60	0	50	0
PU	23	3*	2		11	4	37	0	21	4
RB	8	0	1		10	0	5	1	2	3
BG	4	0	0		2	0	4	2	4	2
BV	1	1	0		2	1	2	0	2	4

*Die erzielten Punkte resultieren aus Freiwürfen, daher keine Eintragung unter %

Spiel Nr. 9

Spieler	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10
Kateg.										
%	27	29	0	25	29	50	60	33	33	50
PU	10	8	0	6	13	5	20	2	10	18
RB	5	1	0	1	8	1	6	0	2	3
BG	1	1	1	2	0	0	3	0	2	0
BV	0	1	0	0	0	1	2	0	2	0

Spiel Nr. 10

Spieler	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10
Kateg.										
%	25	67		53	55	50	75	0	40	38
PU	7	12		24	24	6	24	0	8	6
RB	5	4		4	11	0	6	1	2	2
BG	3	0		5	1	0	0	2	1	2
BV	1	1		0	4	0	0	0	1	1

17 Fragebogenanhang

Fragebogen I

Hinweis:

Lies Dir die folgenden Aussagen **s o r g f ä l t i g** nacheinander durch.

Hinter jedem Satz findest Du ein Kästchen: ☐ stimmt
und ein Kästchen: ☐ stimmt nicht.
Entscheide Dich, welches Kästchen jeweils für Dich persönlich zu-
trifft.

Solltest Du der Ansicht sein, daß weder ☐ stimmt, noch
☐ stimmt nicht ganz genau Deiner Meinung entspricht, so entscheide
Dich für die Antwort, die Dir noch am ehesten richtig erscheint.

- (1) Die Anerkennung und die Vergünstigungen, die ich durch die Zugehörigkeit zu meiner Mannschaft erfahre, bedeuten mir so viel, daß ich auch dann dabeibleibe, wenn ich nur ganz selten Gelegenheit zum Spielen erhalte.

☐ stimmt

☐ stimmt nicht

- (2) Ich halte es für besser, daß nach Möglichkeit alle 10 Spieler je 20 Minuten eingesetzt werden, als daß die Einsatzzeiten nach Leistung verteilt werden.

☐ stimmt

☐ stimmt nicht

- (3) Es ist mir wichtiger, mein persönliches Leistungsmaximum zu erreichen, als für gute Leistungen in der Presse gelobt zu werden.

☐ stimmt

☐ stimmt nicht

- (4) Würde ich vor die Wahl gestellt, entweder in einem Punktespiel nur kurz eingesetzt zu werden oder aber in irgendeinem Freundschaftsspiel eine wesentlich längere Zeit zu spielen, so würde ich mich für das Freundschaftsspiel entscheiden.

☐ stimmt

☐ stimmt nicht

- (5) Selbst bei einem finanziell attraktiven Angebot würde ich nicht zu einer solchen Mannschaft wechseln, bei der ich nur geringere Leistungen bringen könnte, weil dort das Training schlechter und die Mitspieler schwächer sind.

☐ stimmt

☐ stimmt nicht

- (6) Lob und Anerkennung für mein Spiel sind mir wichtiger als eine lange Einsatzzeit.

☐ stimmt

☐ stimmt nicht

- (7) Ein privates Spiel unter Freunden bedeutet mir mehr als ein kurzes Demonstrationsspiel vor 3000 begeisterten Zuschauern.

☐

stimmt

☐

stimmt nicht

- (8) Es ist mir lieber, die Mannschaft akzeptiert und schätzt mich, als daß ich wegen guter Spielleistungen zu viele Neider habe.

☐

stimmt

☐

stimmt nicht

- (9) Ich spiele nicht gerne zusammen mit Freizeitsportlern (ca. 1 Jahr Spielpraxis) Basketball, da mir dabei der Leistungsanreiz fehlt.

☐

stimmt

☐

stimmt nicht

Anhang (1) zu Fragebogen I

- a Als wie intensiv würdest Du den derzeitigen privaten Kontakt zu allen Deinen Mitspielern bezeichnen? Kreuze für jeden Namen die betreffende Zahl an (1 = sehr geringer Kontakt / 10 = sehr intensiver Kontakt).

01*	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
02	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
03	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
04	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
05	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
06	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
07	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
08	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
09	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

- b Wie intensiv hättest Du gerne diesen privaten Kontakt zu allen Deinen Mitspielern (stärker / schwächer / gleichbleibend)?
Gib für jeden Namen Deine Wunschzahl an (1 = sehr geringer Kontakt / 10 = sehr intensiver Kontakt).

01*	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
02	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
03	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
04	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
05	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
06	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
07	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
08	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
09	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

*Im Original wurden statt der Spieler-Codes die Familiennamen der Mannschaftsmitglieder in alphabetischer Reihenfolge aufgeführt - ein Vorgehen, das sich hier aus Gründen der Anonymität nicht wiederholen läßt.

Anhang (2) zu Fragebogen I

- 1 Stell Dir vor, maßgebliche Leute hätten heute die Spieler Deiner Mannschaft entsprechend der derzeitigen Leistungsstärke auf die Plätze von Rang 1 (= stärkster Spieler) bis Rang 10 (= schwächster Spieler) einzustufen.

Was glaubst Du, welchen Platz man Dir zuweisen würde?

Wahrscheinlich Platz Nr. _____

- 2 Welchen Platz, glaubst Du, könntest Du innerhalb dieser Mannschaft bei optimalem individuellen Training erreichen?

Wahrscheinlich Platz Nr. _____

Ergänzungsfragebogen

Als Basketballspieler sind Dir folgende drei Begriffe sicherlich geläufig:

- (1) spielen, d.h. eine lange Einsatzzeit erhalten und nicht zu stark durch Systemspiel eingeschränkt sein
- (2) leisten, d.h. die Leistung bringen, die man von sich selbst fordert
- (3) anerkannt werden, d.h. von anderen für ein gutes Spiel gelobt zu werden und finanzielle / materielle Unterstützung durch den Verein erhalten.

Angenommen, Du hast 9 Punkte und sollst sie auf diese drei Begriffe verteilen, und zwar in der Weise, daß der für Dich wichtigste Begriff die höchste Punktzahl erhält.

Wie sieht die Punkteverteilung für Dich persönlich dann aus?
Trage die Punkte nun unten ein!

zur Verfügung stehende Punkte = 9 Stück

der Begriff spielen erhält _____ Punkte

" " leisten " _____ Punkte

" " anerk.w. " _____ Punkte

Fragebogen II

Erklärung:

Zu den folgenden Fragen werden jeweils 4 Antwortmöglichkeiten vorgegeben. Die Antworten sind mit Nummernkästchen von

bis versehen.

Zur Erleichterung wurden die Antworten neben den Nummern ausformuliert. Sie bilden immer eine stetige Reihenfolge vom positiven Extrem zum negativen.

Lies Die alle Sätze sorgfältig durch und entscheide Dich dann für eine Antwort. Die ersten Male wird Dir dies ein wenig Mühe bereiten - später jedoch geht es immer schneller von der Hand.

Für den Fall, daß Du besondere Anmerkungen machen möchtest, stehen Dir bei einigen Fragen entsprechende Zeilen zur Verfügung. Du kannst Deine Kommentare aber auch einfach auf die Rückseite schreiben.

(1) Wie beurteilst Du die Länge Deiner heutigen Einsatzzeit:

- ☐ 1 war richtig
- ☐ 2 war annähernd richtig
- ☐ 3 war ziemlich kurz
- ☐ 4 war viel zu kurz

(2) Ein Trainer hat die Möglichkeit, sein Team ein oder mehrere Systeme spielen zu lassen.

Systemspiel bedeutet für den Einzelnen, daß seine Aufgaben im Spiel relativ festgelegt sind.

Das Gegenteil von Systemspiel bezeichnet man als 'free play'. Beim 'free play' besitzt der Spieler in seinen Aktionen weitaus größere Entscheidungsfreiheit.

Wie würdest Du die Dir in diesem Spiel zugebilligte Entscheidungsfreiheit beurteilen:

- ☐ 1 bin sehr zufrieden, da ich meine Spielaktionen nach meinen eigenen Vorstellungen gestalten konnte
- ☐ 2 bin überwiegend zufrieden, aber ich hätte gerne etwas weniger System gespielt
- ☐ 3 bin ziemlich u n zufrieden, denn ich fühlte mich durch Systemspiel stark eingeschränkt
- ☐ 4 bin sehr u n zufrieden, denn ich habe das Gefühl, daß ich gar nicht richtig gespielt habe, da mir fast jeder Schritt vorgeschrieben wurde

(3) Wie zufrieden bist Du mit Deiner heute erbrachten Spielleistung:

- ☐ 1 habe die Leistung, die ich angestrebt habe, voll erfüllt
- ☐ 2 habe die Leistung, die ich angestrebt habe, annähernd erreicht
- ☐ 3 bin mit meiner heutigen Leistung ziemlich unzufrieden
- ☐ 4 bin mit meiner heutigen Leistung sehr unzufrieden

Erläuterungen (falls gewünscht): _____

(4) Inwieweit entspricht Deine Einstufung im Gefüge der finanziellen/materiellen Unterstützung, die die Spieler vom Verein erhalten, Deiner heute gezeigten Spielleistung:

- ☐ 0 meine Leistungen waren heute zu schlecht
- ☐ 1 gemessen an meiner heutigen Leistung ist die Höhe meiner Unterstützung völlig richtig
- ☐ 2 gemessen an meiner heutigen Leistung ist ihre Höhe annähernd richtig
- ☐ 3 sie ist für meine heutige Spielleistung ziemlich unzureichend
- ☐ 4 sie ist bei meiner heute gezeigten Leistung völlig unzureichend

Erläuterungen (falls gewünscht): _____

- (5/1) Für gute Leistungen auf dem Spielfeld erhält ein Basketballspieler im allgemeinen anerkennende Reaktionen von seiten des Trainers und der Mitspieler.

Wie würdest Du diese Anerkennung für Dein heutiges Spiel einstufen?

Kreuze jeweils das entsprechende Nummernkästchen an:

(0) meine Leistungen

waren heute zu schlecht

0

Anerkennung
durch
Trainer

Anerkennung
durch
Mitspieler

(1) die Anerkennung entsprach völlig meinen guten Leistungen

1

1

(2) die Anerkennung entsprach annähernd meinen guten Leistungen

2

2

(3) meine guten Leistungen wurden zu wenig gewürdigt

3

3

(4) man ist auf meine guten Leistungen gar nicht eingegangen

4

4

(5/2) Für gute Leistungen auf dem Spielfeld erhält ein Basketballspieler im allgemeinen anerkennende Reaktionen von seiten der Familie, der Freunde und der Presse.

Wie würdest Du diese Anerkennung für Dein letztes Spiel einstufen? *

Kreuze jeweils das entsprechende Nummernkästchen an:

(0) meine Leistungen

waren heute zu schlecht

☐ 0

Anerkennung
durch
Familie/Freunde

Anerkennung
durch
Presse

(1) die Anerkennung ent-
sprech völlig meinen guten
Leistungen

☐ 1

☐ 1

(2) die Anerkennung ent-
sprech annähernd meinen
guten Leistungen

☐ 2

☐ 2

(3) meine guten Leistungen
wurden zu wenig gewürdigt

☐ 3

☐ 3

(4) man ist auf meine guten
Leistungen gar nicht einge-
gangen

☐ 4

☐ 4

*diese Frage wurde den Spielern am jeweils ersten Trainingsabend nach dem betreffenden Punktespiel vorgelegt

Fragebogen III

Erklärung:

Frage (1) des folgenden Fragebogens besteht aus zwei Teilen (a und b).
Trage für jeden Teil die Namen ein, die Deiner Meinung nach dort erscheinen müssen - auch Deinen eigenen Namen, wenn Du das für richtig hältst.

Solltest Du mit den vorgegebenen Linien nicht auskommen, so setze die weiteren Namen einfach darunter.

Hinter jedem Namen sollen mögliche Ursachen genannt werden, die die Spieler wahrscheinlich zu ihren auffallenden Leistungen veranlaßt haben. Um Dir die Arbeit zu erleichtern, wurde eine Reihe von möglichen Erklärungen herausgesucht und mit Nummern versehen.

Erklärungen für positive Leistungen sind durch Kästchen mit Zahlen gekennzeichnet - Erklärungen für negative Leistungen durch Kästchen mit Buchstaben. *

Du brauchst nun nur noch hinter jedem von Dir aufgeschriebenen Namen ein oder mehrere Kästchen anzukreuzen.

Bei Frage (2) wurden zur Gedächtnisstütze alle Spieler Deiner Mannschaft namentlich aufgeführt.

Du sollst bei d e n j e n i g e n Spielern antworten, deren Werte Du noch ungefähr weißt. Es brauchen also nicht für jeden Namen alle Werte eingetragen zu sein, es sollten aber alle diejenigen dort erscheinen, an die Du Dich bei stärkster Konzentration erinnern kannst.

*Wegen der einheitlichen Handhabung wurden die Buchstaben in der Auswertung ebenfalls als Zahlenreihe von 1 bis 5 bezeichnet

(1) Welche Spieler Deiner Mannschaft haben heute den Spielverlauf am stärksten beeinflusst?

a in positiver Weise:

woran lag es?

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
er hat sich heute selbst übertroffen	er hat heute seine volle Leistung erbracht	er hatte heute viel Glück (z. B. bei Würfeln, mit schwachen Gegenspielern, beim Schiedsrichter)	er hatte viel Unterstützung durch den Trainer	seine Mitspieler sind besonders gut auf ihn eingegangen

Namen

_____	1	2	3	4	5
_____	1	2	3	4	5
_____	1	2	3	4	5
_____	1	2	3	4	5
_____	1	2	3	4	5

b in negativer Weise:

woran lag es?

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
er spielte heute unter Normalform (z.B. hatte schlechten Tag, Verletzung)	er kann nicht wesentlich besser spielen	er hatte viel Pech (z.B. bei Würfeln, beim Schiedsrichter)	er wurde durch den Trainer benachteiligt	seine Mitspieler sind zu wenig auf ihn eingegangen

Namen

_____	a	b	c	d	e
_____	a	b	c	d	e
_____	a	b	c	d	e
_____	a	b	c	d	e
_____	a	b	c	d	e

- (2) Gib nun für möglichst viele Spieler, von denen Du dies noch ungefähr weißt, folgende Werte an:

<u>Name:</u>	<u>Treffer</u> <u>in %</u>	<u>erzielte</u> <u>Punkte</u>	<u>Rebounds</u> <u>(insges.)</u>	<u>Ball-</u> <u>gewinne</u>	<u>Ball-</u> <u>ver-</u> <u>luste</u>
01 *	_____	_____	_____	_____	_____
02	_____	_____	_____	_____	_____
03	_____	_____	_____	_____	_____
04	_____	_____	_____	_____	_____
05	_____	_____	_____	_____	_____
06	_____	_____	_____	_____	_____
07	_____	_____	_____	_____	_____
08	_____	_____	_____	_____	_____
09	_____	_____	_____	_____	_____
10	_____	_____	_____	_____	_____

* auch hier wurden im Original die Familiennamen der Spieler in alphabetischer Reihenfolge aufgeführt.

